



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP



**Manual**

*Metodología de Intervención Práctica para  
Promover la Inclusión Social a través de los  
Juegos y Deportes Tradicionales*

**Pere LAVEGA (ed.)**



Este manual corresponde a un resultado intelectual del proyecto Opportunity que ha contado con una cofinanciación de la Unión Europea.

Programme Erasmus+ Sport programme

Action SCP - Collaborative Partnerships

Code: 622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP

Title OPPORTUNITY: fostering social inclusion and gender equality in formal and nonformal educational contexts through applying traditional sports and games



Coordinator:

INEFC, National Institute of Physical Education of Catalonia

Contact: Pere Lavega: [plavega@gencat.cat](mailto:plavega@gencat.cat)

[https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca\\_i\\_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html](https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca_i_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html)

Como citar este documento al usarlo.

Lavega, P. (ed.). *Metodología de intervención práctica para promover la inclusión social a través de los juegos y deportes tradicionales. Opportunity: Erasmus+ Sport projet.* Barcelona: INEFC, Universitat de Lleida, ADISPAZ, Universidade Coimbra, AGA, HSTIS, IRSIE, ATSJSP, AEJeST.

## Metodología de Intervención Práctica para Promover la Inclusión Social a través de los Juegos y Deportes Tradicionales

|                              |                       |  |
|------------------------------|-----------------------|--|
| Coordinador proyecto:        | INEFC                 | <b>Pere LAVEGA (ed.)</b>   |
| Autores contenidos:          | INEFC                 | Pere Lavega; Queralt Prat;<br>Verónica Muñoz; Francisco Lagardera;<br>Conxa Duran; Rosa Rodríguez;<br>Pedro Ruiz |
|                              | Universitat de Lleida | Jaume March-Llanes;<br>Jorge Moya-Higueras   |
|                              | Universit  de Coimbra | Ana Rosa Jaqueira;<br>Paulo Coelho de Ara jo   |
|                              | AGA                   | Giorgio Paolo; Lorenzo Carcereri;<br>Francesca Berti   |
|                              | HSTIS/ CTGaSA         | Tamara Đerić Nikolić;<br>Milivoj Pacenti; Tamara Perković  |
|                              | IRSIE                 | Bartosz Prabucki; Kazimierz Waluch   |
|                              | ATSJSP                | Zhaira Ben Cha banne;<br>Ezzeddine Bouzid  |
|                              | AEJeST                | Rub n Camacho  |
| Revisi n versi n en Ingl s:  | INEFC                 | Pere Lavega; Queralt Prat;<br>Ver nica Mu oz   |
|                              | AGA                   | Lorenzo Carcereri  |
|                              | HSTIS/ CTGaSA         | Tamara Đerić Nikolić;<br>Tamara Perković   |
| Revision versi n en Franc s: | Universitat de Lleida | Jorge Moya-Higueras  |
|                              | IRSIE                 | Bartosz Prabucki; Kazimierz Waluch   |
|                              | ATSJSP                | Zhaira Ben Cha banne;<br>Ezzeddine Bouzid  |
| Revisi n versi n en espa ol: | INEFC                 | Pere Lavega; Unai S ez de Oc riz;<br>Queralt Prat; Ver nica Mu oz;<br>Carlos Mall n; Paula Pla                   |
|                              | Universitat de Lleida | Jaume March-Llanes   |
|                              | ADISPAZ               | Beatriz Soria  |
|                              | AEJeST                | Carmina Fern ndez  |
| Composici n y dise o         | INEFC                 | Queralt Prat   |
| Coordinaci n t cnica:        | INEFC                 | Queralt Prat; Ver nica Mu oz   |

# Sumario

## CAPÍTULO 1

### PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL EN CONTEXTOS EDUCATIVOS FORMALES Y NO FORMALES A

#### TRAVÉS DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES.....8

|  |    |
|--|----|
| 1. EL PROYECTO OPPORTUNITY.....  | 9  |
| 1.1 Proyecto transcultural inclusivo alineado con los desafíos de la Agenda 2030 .....                                   | 9  |
| 1.2 Hacia el cambio de estereotipos no inclusivos .....  | 11 |
| 1.2.1 Estereotipos y actitudes.....  | 11 |
| 1.2.2 Estereotipos de personas con discapacidad intelectual.....   | 12 |
| 1.3 Ruptura con el modelo clásico de educación. Cambio de paradigma .....  | 13 |
| 1.4 Modificar estereotipos no inclusivos a través del juego deportivo tradicional .....                                  | 14 |
| 1.5 Una estrategia pedagógica inclusiva innovadora (A1-A2-A3JDT) basada en juegos deportivos tradicionales.....          | 15 |
| 2. ESTRUCTURA DEL MANUAL .....   | 17 |
| 2.1 Identificación de mejores prácticas en la aplicación de JDT como herramienta para fomentar la inclusión social ..... | 17 |
| 2.2 Investigación documental sobre materiales educativos y cursos de formación sobre los JDT....                         | 17 |
| 2.3 Catálogo de JDT que promueve la inclusión social. Metodología de acciones inclusivas piloto de JDT.....              | 18 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....   | 19 |

## CAPÍTULO 2

### BUENAS PRÁCTICAS PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD

#### INTELLECTUAL MEDIANTE EL USO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES .....22

|   |    |
|---|----|
| 1. BUENAS PRÁCTICAS INCLUSIVAS CON EL USO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES .....  | 23 |
| 2. CONTEXTO DE EDUCACIÓN FORMAL .....   | 24 |
| Cambio (actividades del patrimonio cultural y nutrición en el medio ambiente mundial).....  | 24 |
| Juegos tradicionales de Istria .....  | 26 |
| BOCCIA .....  | 28 |
| Tradijoc.....   | 30 |
| Todos sumamos. (tots sumem). .....  | 33 |
| III muestra de juegos tradicionales .....   | 36 |
| Encuentro familiar de juegos tradicionales (parada familiar de xogos tradicionais). .....   | 39 |
| Jornadas educativas inclusivas.....   | 41 |
| Festival olímpico de juegos y deportes de patrimonio en las escuelas.....   | 43 |
| 3. CONTEXTO DE EDUCACIÓN NO FORMAL .....  | 46 |
| Juegos tradicionales e inclusión social .....   | 46 |
| Junior business minds selling online eco-traditional games .....  | 48 |
| Zachegn .....   | 50 |
| Gioco della palota .....  | 52 |
| Start: activar e integrar a las personas con discapacidad intelectual a través de deportes y juegos tradicionales adaptados. .... | 54 |
| I chiqui-muestra de juegos tradicionales .....  | 57 |
| Actividades divertidas y ciudadanía "juguemos por la ciudadanía" .....  | 59 |

|   |    |
|---|----|
| Uso de juegos y deportes tradicionales para personas mayores vulnerables como medio terapéutico de inclusión social ..... | 62 |
| 4. CONTEXTOS DE EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL .....  | 65 |
| Astrágalo .....   | 65 |
| S-cianco (lippa) .....  | 67 |
| Gioco del pallone col bracciale.....  | 69 |
| Día del deporte adaptado .....  | 71 |
| Hacer deporte es saludable.....   | 73 |
| Jugando con la tradición (preescolar) //2 diversión con diversión (1er ciclo) .....                                       | 75 |
| Juegos tradicionales en “my village” .....  | 77 |
| Capoeira .....  | 79 |
| Juegos populares y tradicionales portugueses inclusivos .....   | 81 |
| Juegos adaptados.....   | 83 |
| Juegos comunales .....  | 85 |

### CAPÍTULO 3

#### CURSOS Y MATERIALES DE FORMACIÓN EN INCLUSIÓN SOCIAL, MEDIANTE EL USO DE LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES ..... 87

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 88  |
| 2. CURSOS DE FORMACIÓN EN JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES E INCLUSIÓN SOCIAL DENTRO DE LA EDUCACIÓN FORMAL .....  | 89  |
| Juegos pastorales 2017-2018.....  | 89  |
| Proyecto “Change Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469): actividades de patrimonio cultural y nutrición en el medio ambiente mundial.....   | 91  |
| Promoción de juegos y deportes tradicionales europeos, together para un diálogo intercultural inclusivo con personas en situación de discapacidad intelectual Erasmus+ (602910-epp-1-2018-1-ES-SPO-SSCP)..... | 93  |
| Formación para la inclusión social de personas en situación de discapacidad intelectual y relaciones socioemocionales.....  | 96  |
| Curso de formación permanente del profesorado ¡Tradijoc! .....  | 98  |
| Curso de formación para la inclusión social de personas en situación de discapacidad intelectual.....   | 100 |
| 3. CURSOS DE FORMACIÓN EN JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES E INCLUSIÓN SOCIAL DENTRO DE LA EDUCACIÓN NO FORMAL .....   | 101 |
| Pljočkanje para adultos con discapacidad intelectual.....   | 101 |
| La formazione di arco UISP (la formación educativa del tiro con arco) .....   | 102 |
| Jóvenes deportistas.....  | 103 |
| Curso inclusión agrupación de escuelas padre Cabanita .....   | 104 |

### CAPÍTULO 3

#### CATÁLOGO DE JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL ..... 105

|   |     |
|---|-----|
| 1. INTRODUCCIÓN .....   | 106 |
| 1.1. <i>El uso educativo de los juegos deportivos tradicionales: la ludodiversidad al servicio de la educación física inclusiva</i> ..... | 106 |
| 1.2 <i>La ludomotricidad: variedad y reglas originales</i> .....  | 107 |
| 1.3 <i>Importancia social y cultural de JDT como patrimonio cultural inmaterial (PCI)</i> .....   | 109 |
| 1.4 <i>Estructura del catálogo de juegos deportivos tradicionales</i> .....   | 110 |
| <i>Bibliografía</i> .....   | 113 |
| JUEGOS PSICOMOTORES .....   | 114 |

|   |     |
|---|-----|
| 2. DESCRIPCIÓN ORGANIZATIVA Y SOCIOCULTURAL DE LOS JUEGOS PSICOMOTORES..... | 115 |
| 2.1 Juegos de lanzamiento de precisión.....                                 | 115 |
| BOLOS de 6.....   | 115 |
| BOLOS (BITLLES) CON APUESTA .....   | 119 |
| MÖLKKY.....   | 123 |
| BOLOS de 6.....   | 123 |
| CHAVE DE FERROLTERRA .....  | 128 |
| ZACHEGN.....  | 132 |
| PLJOČKANJE.....   | 136 |
| PICIJADA .....  | 140 |
| SJOELBAK.....   | 144 |
| Billar Holandés .....   | 144 |
| LA RANA .....   | 147 |
| EL PENNY.....   | 151 |
| SIETE Y MEDIO.....  | 156 |
| ARRIMAR.....  | 160 |
| LANZAMIENTO DE ALPARGATA.....   | 164 |
| XARRANCA, RAYUELA.....  | 168 |
| LANCIO DEL MAIORCHINO .....   | 172 |
| LA PEÏÇA .....  | 176 |
| ASTRÁGALO .....   | 179 |
| CARRERA DE PIEDRAS.....   | 183 |
| EL ARO.....   | 186 |
| "TANGUIZ EL OUZRA" .....  | 190 |
| Salto de alfombra.....  | 190 |
| JUEGOS DE COOPERACIÓN .....   | 195 |
| EL PARACÁIDAS .....   | 196 |
| EL NUDO, EL ENREDO.....   | 201 |
| BAILE DEL PERIÓDICO.....  | 205 |
| PATINES COOPERATIVOS.....   | 209 |
| LA BRÚJULA .....  | 214 |
| EL TABLERO DE PUNTUACIÓN.....   | 218 |
| EL RELOJ .....  | 222 |
| JUEGOS DE OPOSICIÓN.....  | 226 |
| MALLA DE TABLERO o MALLA DE MESA.....                                       | 227 |
| TRUCCO DA TERRA .....   | 230 |
| BOCCIA .....  | 234 |
| RINGO.....  | 238 |
| BARRIMA.....  | 242 |
| YA AACHRA JEK EL ACHRINE! .....   | 246 |
| GRECH .....   | 250 |
| KAPELA .....  | 256 |
| PRASICKANJE.....  | 260 |
| "RAKASSA".....  | 264 |
| La Bailarina.....   | 264 |
| PATACÓN, CARTETAS, CARPETAS.....  | 269 |
| ROBAR COLAS.....  | 273 |
| JUEGOS DE COOPERACIÓN Y OPOSICIÓN .....                                     | 277 |



|                              |     |
|------------------------------|-----|
| ROBAR PIEDRAS.....           | 278 |
| "AGFA" HOCKEY .....          | 282 |
| PIERŚCIENIÓWKA .....         | 289 |
| GIOCO DEL BRACCIALE .....    | 293 |
| ŽANDARI I LOPOVI .....       | 297 |
| Guardias y ladrones.....     | 297 |
| "SABAA HAJRAT" .....         | 300 |
| Las siete piedras .....      | 300 |
| PALANT.....                  | 305 |
| "DHANE EL LAFAA" .....       | 309 |
| La cola de la serpiente..... | 309 |
| ESSID OR LABOUA .....        | 313 |
| El león y la leona .....     | 313 |
| LA CADENA .....              | 317 |
| LA ARAÑA .....               | 320 |
| PELOTA CAZADORA .....        | 324 |
| LAS 4 ESQUINAS .....         | 328 |
| "ARBAA ARKAN" .....          | 332 |
| LA PELOTA SENTADA .....      | 336 |
| EL TERREMOTO .....           | 340 |
| ENLACES PELIGROSOS .....     | 345 |
| LOS CÁNTAROS.....            | 348 |
| LOS TRES CAMPOS .....        | 351 |

## **ANEXO**

### **IDENTIFICACIÓN DE LAS DIFICULTADES QUE PRESENTAN LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN ..... 355**

|  |     |
|--|-----|
| JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES PSICOMOTORES .....             | 356 |
| JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE COOPERACIÓN .....           | 362 |
| JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE OPOSICIÓN.....              | 367 |
| JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN ..... | 375 |



# CAPÍTULO

# 1

**PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL** en contextos educativos formales y no formales a través de juegos y deportes tradicionales



## 1. El Proyecto Opportunity

Este documento corresponde al primer resultado intelectual del proyecto europeo Opportunity (622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP)<sup>1</sup>, desarrollado en el contexto de la convocatoria Erasmus+, y se desarrolla entre el 1 de enero de 2021 y el 31 de diciembre de 2023. Este proyecto está coordinado por el INEFC de Lleida con otros ocho socios: AEJeST, AGA, Hrvatski Savez Tradicijskih Igara i Sportova, IRSIE, Universidad de Coimbra, ADISPAZ, la Universidad de Lleida y la Association Tunisienne pour la Préservation du Patrimoine des Jeux et Sports. Para comprender la aportación de este manual es necesario presentar una contextualización teórica del proyecto Opportunity<sup>2</sup>.

### 1.1 Proyecto transcultural inclusivo alineado con los desafíos de la Agenda 2030

Este proyecto encuentra su marco de acción y sentido en los grandes desafíos internacionales y europeos, en torno a los objetivos de desarrollo sostenible recogidos en la agenda 2030. El 25 de septiembre de 2015, 193 países, entre ellos España, se comprometieron con los 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de Naciones Unidas y su cumplimiento para el año 2030.

La educación es uno de los agentes clave para lograr los objetivos de la agenda 2030. El presente proyecto tiene relación directa con los objetivos de OSD que tienen que ver con la educación de calidad para garantizar una **educación inclusiva y equitativa**, que promueva los derechos humanos, la cultura de paz y no violencia, **la diversidad cultural**, el ejercicio responsable de la **ciudadanía local y global**, **la igualdad de género**, el desarrollo sostenible y la salud (figura 1).

---

<sup>1</sup> <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/622100-EPP-1-2020-1-ES-SPO-SCP>;

<sup>2</sup> [https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca\\_i\\_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html#googtrans\(ca|en\)](https://inefc.gencat.cat/ca/inefc/recerca_i_doctorat/oficina-projectes/projectes-inefc/fomentar-inclusio-social/index.html#googtrans(ca|en)).

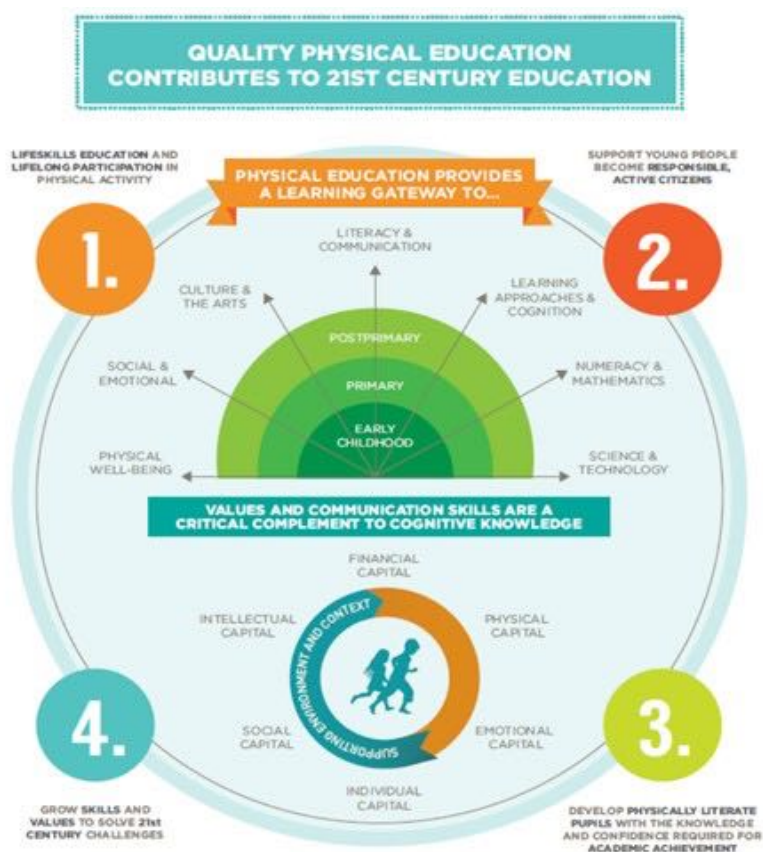


Figura 1. Contribución de la educación física de calidad para responder a los retos del siglo XXI (UNESCO, 2015)<sup>3</sup>

Recientemente, la UNESCO reafirma estas prioridades educativas y hace un llamamiento a la inversión en educación física de calidad para apoyar la recuperación post-COVID-19<sup>4</sup>.

El presente proyecto pretende alinear sus acciones en torno a las directrices internacionales (figura 2), estatales, así como locales, y propone generar evidencias empíricas orientadas a favorecer una **educación física relacional inclusiva** que promueva la educación de actitudes positivas interpersonales en torno a tres cuestiones prioritarias: *el diálogo intercultural* (pensar globalmente para actuar localmente), *la igualdad de género* (empoderamiento de las chicas) y *la inclusión social de personas con discapacidad* (empoderamiento de las personas con discapacidad intelectual).

<sup>3</sup> UNESCO (2015). [Quality physical education policy - UNESCO Biblioteca Digital](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920)

<sup>4</sup><https://es.unesco.org/news/unesco-hace-llamamiento-inversion-educacion-fisica-calidad-apoyar-recuperacion-post-covid-19>



Figura 2. Acciones claves (sobre las que incide el proyecto) para una educación física de calidad que conduzca a la inclusión (UNESCO, 2015)<sup>5</sup>

## 1.2 Hacia el cambio de estereotipos no inclusivos

### 1.2.1 Estereotipos y actitudes

Estereotipos y actitudes son sinónimos cuando se refieren a un grupo social específico (Eagly y Mladinic, 1989): actitudes definidas como la tendencia a evaluar una entidad con cierto grado de favor o desaprobación. Estos mismos autores, junto con otros más recientes (Bohner y Dickel, 2011; Crano y Gardikiotis, 2015), asumen que cuando la entidad es un grupo social, las actitudes deben entenderse como estereotipos. Así, un estereotipo es la tendencia a valorar a un grupo social con cierto grado de favor o desaprobación.

Crano y Gardikiotis, (2015) y Eagly y Mladinic (1989) afirman que las actitudes (o estereotipos cuando hablamos de un grupo social) están compuestas por una interacción de factores cognitivos, emocionales y conductuales. Triandis (1971) fue el primer autor en presentar este modelo. El componente cognitivo está relacionado con las creencias referidas al grupo social. Los factores emocionales provienen de la experiencia de bienestar o malestar emocional que ha suscitado la interacción con el grupo social. Desde el punto de vista emocional, también se consideran las estimaciones cognitivas que se manifiesta una persona en relación a cómo se siente al participar con ese grupo social. Finalmente, el componente conductual se vincula con comportamientos específicos que hacemos, o queremos hacer, con personas del grupo

<sup>5</sup> UNESCO (2015). [Quality physical education policy - UNESCO Biblioteca Digital](#)

social, y las expectativas que tenemos sobre cómo pueden comportarse las personas de ese grupo social. Los estudios empíricos, constatan que el modelo de Triandis es el mejor predictor de diferentes resultados (Valois, Desharnais y Godin, 1988).

Las actitudes se forman a partir de un constructo evaluativo personal y también de un constructo normativo que se emergen de conductas que se dan en contextos de interacciones sociales (Ryan, 1982; Schmidt y Rakoczy, 2019; Triandis, 1977).

### 1.2.2 Estereotipos de personas con discapacidad intelectual

Según la Organización Mundial de la Salud, la discapacidad es un deterioro en la estructura o función corporal o mental de una persona, que se convierte en una limitación significativa en sus actividades (OMS, 2001). La Asociación Europea "Inclusión Europe", al presentar la estrategia para los derechos de personas con discapacidad intelectual (2020-2030), considera que "La discapacidad intelectual es una condición en la que las personas tienen importantes dificultades de aprendizaje y comprensión debido a un desarrollo incompleto de la inteligencia. Sus habilidades en áreas como la cognición, el lenguaje, las capacidades motoras y sociales pueden estar permanentemente deterioradas" (Inclusión Europe, 2021)<sup>6</sup>

Estas dificultades no permiten que las personas con discapacidad intelectual participen con normalidad en las actividades diarias cotidianas (OMS, 2001). Además, las limitaciones de participación suelen estar ligadas a los estereotipos que tienen sobre ellas las personas sin discapacidad (OMS, 2001).

Como se ha indicado al inicio de este texto, la inclusión de las personas con discapacidad intelectual está muy presente en la Unión Europea, y en las organizaciones internacionales. El principio de inclusión se ha aplicado inicialmente a la educación, y poco a poco tras la aprobación de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD), se ha ido promoviendo en distintos sectores políticos y académicos en todos los ámbitos de la vida cotidiana, incluyendo la vida cultural y el ocio y la, así como la actividad física y el deporte (Kiuppis y Kurzke-Maasmeier 2012). En todos los casos, se manifiesta la necesidad de superar los estereotipos sociales existentes sobre este colectivo de población.

Las evidencias científicas constatan que las actitudes (estereotipos) hacia las personas con discapacidad intelectual ejercen un papel clave en la inclusión social (Armstrong, Morris, Tarrant, Abraham y Horton, 2017; Bossaert y Petry, 2013). Los programas de inclusión social tratan de favorecer al máximo experiencias de relaciones interpersonales entre personas con y sin discapacidad intelectual. Sin embargo, no siempre se examina si esos programas han modificado los estereotipos y se dispone de herramientas para medir las actitudes. De entre los posibles instrumentos, destacamos la contribución de Rosenbaum, Armstrong y King (1986), quienes crearon la *escala de actitudes hacia los niños con discapacidades de Chedoke-McMaster* (CATCH) basada

---

<sup>6</sup> [https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_21\\_810](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_21_810)

en el modelo de Triandis (1971). Este cuestionario consta de 36 afirmaciones y ha sido el que ha originado mayor cantidad de evidencias científicas en torno a las actitudes inclusivas (ej., Armstrong et al., 2017; Bossaert y Petry, 2013; De Boer, Timmerman, Pijl y Minnaert, 2012). Sin embargo, las afirmaciones de la escala están orientadas a contextos sociales en los que no está presente la actividad física. Por ello, en este proyecto, será necesario, adaptar esa escala para disponer de una medida válida y fiable de estereotipos hacia las personas con discapacidad intelectual centrada en el ámbito de la actividad física (juegos deportivos tradicionales).

### 1.3 Ruptura con el modelo clásico de educación. Cambio de paradigma

Para conseguir alcanzar los objetivos de la agenda 2030 de educación inclusiva y de igualdad de género, el informe de seguimiento de la educación en el mundo de UNESCO (2017) llama a una **ruptura con el modelo clásico de educación**. Es preciso generar aprendizaje relevante y con sentido que supere las dicotomías tradicionales entre aspectos cognitivos, emocionales y éticos.

En esta línea, proliferan las investigaciones que indican que las competencias sociales y emocionales, desempeñan un papel importante en el éxito de los estudiantes, tanto dentro como fuera de la escuela. Al mejorar estas competencias se pueden mejorar los logros y el rendimiento académico (Durlak et al., 2011; Taylor et al., 2017); mejorar las actitudes y los comportamientos de los estudiantes hacia sí mismos y hacia los demás (Durlak et al., 2011; López De Sosoaga, 2018; Rillo et al., 2021; Sáez de Ocariz y Lavega-Burgués, 2020; Yeager, 2017). En consecuencia, los responsables políticos manifiestan la necesidad de ayudar a los estudiantes a desarrollar estas competencias referidas al aprendizaje social y emocional (Wrabel, Hamilton, Whitaker, y Grant, 2018). El proyecto que aquí presentamos, con el fin de alinearse con estos propósitos, toma como referente teórico la consideración de la educación física como una educación de conductas motrices. Como ya anunciaba Parlebas en 1959 se rechaza el dualismo cartesiano de cuerpo y mente, para demostrar que *entre la actividad motriz y la actividad mental hay continuidad, y no ruptura. La persona es una totalidad que permanece entera en cada una de sus manifestaciones* (Parlebas, 2001, p.54). Se trata de sustituir el discurso centrado en el movimiento que remite a un enunciado gestual descrito por la física mecánica desde su aparición en el siglo XVIII, aceptado durante decenios y siglos por la conducta motriz *que responde a la enunciación, es decir, a una producción motriz realizada por una persona determinada en las condiciones concretas de un contexto datado y situado. En el primer caso, se pone el acento en el producto y en el segundo en el agente productor, o sea en la persona que actúa insertada en una historia personal.* (Parlebas, 2001, p.86).

El concepto de conducta motriz representa, significa o se refiere a toda la persona completa, única e indivisible, ya que cuando se actúa se hace con toda su singularidad biopsicosocial (orgánica, afectiva, cognitiva y relacional) (Lavega-Burgués et al., 2020). La conducta motriz es un modo de explicar, de manera creativa e inteligente, lo que

cada persona tiene en su bagaje vital para expresarse mediante la motricidad, su singularidad genuina. *“El concepto de conducta motriz permite un análisis con todo rigor, considerando plenamente los elementos de tipo cognitivo, afectivo y relacional en el desarrollo de la misma acción. Comienza aquí un cambio de perspectiva en educación física, una descentración que puede calificarse de revolución copernicana...”* (Parlebas, 2001, p.86).

La conducta motriz es la organización significativa de las acciones y reacciones de la persona en acción que se expresa, fundamentalmente, por la vía motriz. El aspecto fundamental de esta noción es que permite comprender a la persona que actúa, tanto desde un punto de vista exterior (las manifestaciones observables del comportamiento) como desde un punto de vista interior (los múltiples significados de esa vivencia corporal, como intención, proyecto, motivación, deseo, imagen mental, emoción...). Veamos un ejemplo que clarifica este enfoque.

Cuando Carlos protagoniza una partida de baloncesto, sus conductas motrices incluyen las manifestaciones observables desde un punto de vista exterior, como los múltiples significados que origina esa vivencia corporal. La preocupación va dirigida a descubrir la significación que impregna un pase a una compañera, una finta a un adversario o un lanzamiento a canasta. Cualquier respuesta (ej., un pase de Carlos a María) no solo remite a una intervención orgánica (movilizar un grupo de músculos o huesos en una posición biomecánica), sino que también se asocia a una intencionalidad cognitiva (decisión de realizar un pase y no un lanzamiento), afectiva (emergencia de emociones como alegría, rabia, tristeza o miedo según el resultado y contexto de ese pase) y relacional (opción de cooperar con María y no con Felipe).

Es así como la *“educación física se propone intervenir de forma pertinente sobre las conductas motrices de los practicantes para orientarlas hacia los objetivos y valores que se desea promover”* (Parlebas, 2017, p.11).

Promover una educación de las conductas motrices tiene sentido si participa del proyecto educativo global, por este el planteamiento de este proyecto se dirige a la mejora de las conductas motrices que generen bienestar emocional (emociones positivas) al relacionarse en igualdad de oportunidades con personas del otro género y/o con discapacidad intelectual en distintos contextos geográficos y culturales.

#### **1.4 Modificar estereotipos no inclusivos a través del juego deportivo tradicional**

Este proyecto parte del principio teórico de considerar que la participación en programas de juegos deportivos tradicionales (JDT) adecuados puede modificar las actitudes de las participantes asociadas a estereotipos negativos, a menudo cargados de prejuicios y falsas creencias relacionados con las personas con discapacidad y con el género femenino.



Numerosas evidencias empíricas constatan que las actitudes se aprenden y que se pueden modificar mediante programas de intervención (Cameron, Rutland, Turner, Holman-Nicolas, y Powell, 2011; Eagly y Chaiken, 1993; Hutzler, Zach, y Gafni, 2005; Rillo et al., 2021; Sáez de Ocáriz y Lavega, 2020; Triandis, 1974). De entre las teorías que explican cómo se puede favorecer la transformación de las actitudes, este proyecto se sirve de la teoría del contacto (Allport, 1979). Se considera, que el contacto con personas diferentes tiende a producir cambios de actitud si se presenta en un contexto de apoyo institucional que ofrezca tres condiciones (Mckay, 2018): a) igualdad de estatus (en el juego las reglas son las mismas para todas las personas); b) búsqueda de objetivos comunes (la lógica interna de un juego plantea los mismos problemas a resolver), y c) interacciones personales significativas (las personas que participan de un juego acostumbran a entregarse con todo su bagaje orgánico, afectivo, relacional y cognitivo, Parlebas, 2001, Ben Chaâbane, 2020).

Como complemento a lo expresado anteriormente, se debe reconocer que las actitudes se forman a partir de un constructo evaluativo personal y también de un constructo normativo que se emergen de conductas que se dan en contextos de interacciones sociales (Triandis, 1977).

En base a estos argumentos científicos parece razonable servirse de los JDT para promover actitudes inclusivas en un programa de intervención educativa. En este proyecto partimos de la premisa de pensar que, si se aplica adecuadamente,

El juego deportivo tradicional en tanto que portador de experiencias de relaciones interpersonales, basadas en la aceptación democrática de las reglas y en la interacción motriz entre los participantes (a menudo interacción motriz intensa con contacto corporal), puede ser un recurso educativo excepcional para transformar posibles actitudes que no favorezcan la igualdad de género y la inclusión social en el marco de la educación física intercultural.

### 1.5 Una estrategia pedagógica inclusiva innovadora (A1-A2-A3JDT) basada en juegos deportivos tradicionales

El marco contextual de este proyecto corresponde a aplicar una estrategia pedagógica inclusiva innovadora integrada por tres ejes de acciones interdependientes que se resumen en tres palabras clave: Aprende-Aplica-Analiza (A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub>JDT). a) **Aprende**: Formación de los educadores mediante un curso MOOC (Massive Open Online-Course); b) **Aplica**: Desarrollo de una intervención educativa inclusiva de juegos deportivos; c) **Analiza**: Evaluación del impacto positivo del programa de intervención mediante una APP sobre las actitudes positivas orientadas a la igualdad de género y a la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.

La experiencia científica de los diversos grupos de investigación que lideran este proyecto va a permitir intervenir con garantía en esos tres ejes **del modelo pedagógico inclusivo A<sub>1</sub>-A<sub>2</sub>-A<sub>3</sub>JDT**.



**A<sub>1</sub> Aprende. Curso MOOC.** Este proyecto propone mostrar una metodología innovadora y gratuita a todas las personas que quieran usar los JDT para favorecer la inclusión social y la igualdad de género. Los materiales de este Manual formaran parte de esa formación online.

**A<sub>2</sub> Aplica. Intervención Educativa.** En el proyecto se pretende llevar a cabo diferentes acciones inclusivas y de igualdad de género, basadas en los materiales que ofrece este manual.

**A<sub>3</sub>. Analiza.** Uno de los valores añadidos de este proyecto es permitir el estudio del impacto positivo de los programas de intervención mediante JDT. Para ello se propone

- **Validar y adaptar la escala CATCH al español, portugués, francés y árabe** (Rosenbaum, Armstrog, y King, 1986) para valorar los cambios de actitudes inclusivas (cognitivas, afectivas y conductuales) con personas con discapacidad intelectual mediante el uso de juegos deportivos tradicionales.
- **Elaborar y adaptar la escala NATGEN (Neuropsychological Attitudes towards Gender Equality) al español, portugués, francés y árabe** para valorar los cambios de actitudes inclusivas (cognitivas, afectivas y conductuales) en relación con la igualdad de género mediante el uso de juegos deportivos tradicionales.
- **Adaptar el cuestionario Games and Emotion Scale (GES-II)** (Lavega-Burgués, March-Llanes; y Moya-Higueras, 2018) **al español, portugués, francés y árabe** para valorar el impacto positivo del uso inclusivo de los JDT sobre el bienestar emocional.
- **Creación de una APP.** Además, el proyecto elaborará una aplicación (APP) con el propósito de que los participantes de las experiencias inclusivas mediante los JDT puedan responder a los tres cuestionarios de modo rápido, eficaz y confortable. Ello permitirá generar múltiples bases de datos interculturales que permitirán analizar el efecto intercultural de las intervenciones.



Figura 3. Fases del proyecto de investigación

## 2. Estructura del manual

A partir del marco teórico de referencia, se presenta este manual. El documento consta de tres partes con el objetivo de desarrollar una **metodología de acciones inclusivas mediante JDT**, basada en el análisis de buenas prácticas existentes para fomentar la inclusión social (con especial énfasis en las personas con discapacidad intelectual) en diferentes contextos de aprendizaje (formal y no formal) en España, Portugal, Italia, Croacia, Polonia y Túnez. El proyecto también se implementará en otras regiones y países de socios asociados.

### 2.1 Identificación de mejores prácticas en la aplicación de JDT como herramienta para fomentar la inclusión social

Como primer paso de la fase de preparación, el proyecto necesita información de experiencias previas y programas exitosos implementados en el campo de JDT como herramienta para promover la inclusión social de personas con discapacidad y la igualdad de género tanto en entornos de aprendizaje formales como no formales. Además, el proyecto ha buscado metodologías existentes para medir el impacto del efecto de los JDT en la inclusión social y la igualdad de género: indicadores, herramientas, estudios. La identificación de ejemplos de buenas prácticas servirá de fuente de inspiración, para el desarrollo de una metodología mejorada de acciones inclusivas de JDT. Además del carácter informativo, e inspirador de las mejores prácticas identificadas, que pueden servir como ejemplos ilustrativos para algunos módulos educativos, del curso abierto masivo online (MOOC).

### 2.2 Investigación documental sobre materiales educativos y cursos de formación sobre los JDT

La segunda parte de este manual se refiere a una investigación documental sobre materiales educativos y cursos dedicados a JDT. Esta investigación se ha realizado en ambos entornos de aprendizaje:

Formal: currículos sobre JDT dentro de instituciones educativas formales (fuera de línea y en línea),

No formal: cursos, seminarios, talleres, implementados por diferentes agentes educativos (presenciales y en línea).

La distinción del uso de los JDT en el entorno de aprendizaje formal y no formal puede explicarse por el hecho de que los JDT tradicionalmente se han desarrollado de acuerdo con las costumbres y tradiciones locales. Una calle, una plaza, una fiesta eran contextos socioculturales no formales donde hombres y mujeres, así como niños y niñas, de diferentes edades y características jugaban a JDT activando una fuente de aprendizaje inclusivo e igualdad de oportunidades para todas las personas. El proyecto OPPORTUNITY pretende incorporar los JDT en el contexto escolar (entorno de

aprendizaje formal). La escuela en general y la educación física en particular pueden servirse de los JDT para proporcionar a los estudiantes contextos de aprendizaje donde puedan adquirir competencias específicas y transversales como aprender a convivir de manera inclusiva y equitativa.

Toda la información fundamentada y recopilada sobre materiales educativos se utilizará para la fase de implementación del proyecto y específicamente para el desarrollo de MOOC.

### **2.3 Catálogo de JDT que promueve la inclusión social. Metodología de acciones inclusivas piloto de JDT**

La tercera parte de este manual corresponde al catálogo de JDT. Este repertorio muestra ejemplos de JDT adaptados para la inclusión social de personas con discapacidad mental. Hablar de inclusión social significa actuar para mejorar las relaciones interpersonales. Por ello, los juegos se organizan según el tipo de interacción motriz que originan sus reglas: juegos psicomotores en los que la persona juega sin interactuar motrizmente con otros jugadores y juegos sociomotores con compañeros de juego (juegos de cooperación), oponentes (juegos de oposición) o compañeros y oponentes (juegos de cooperación-oposición).

En una acción posterior del proyecto, el curso MOOC explicará estrategias para la aplicación de JDT para entornos de aprendizaje formales y no formales como herramienta para la promoción de la inclusión social y la igualdad de género. Creemos que con este manual y el curso de formación MOOC, los socios del proyecto y todas las organizaciones que estén interesadas en promover la inclusión social podrán apropiarse de los conceptos básicos y de las herramientas necesarias para utilizar JDT.

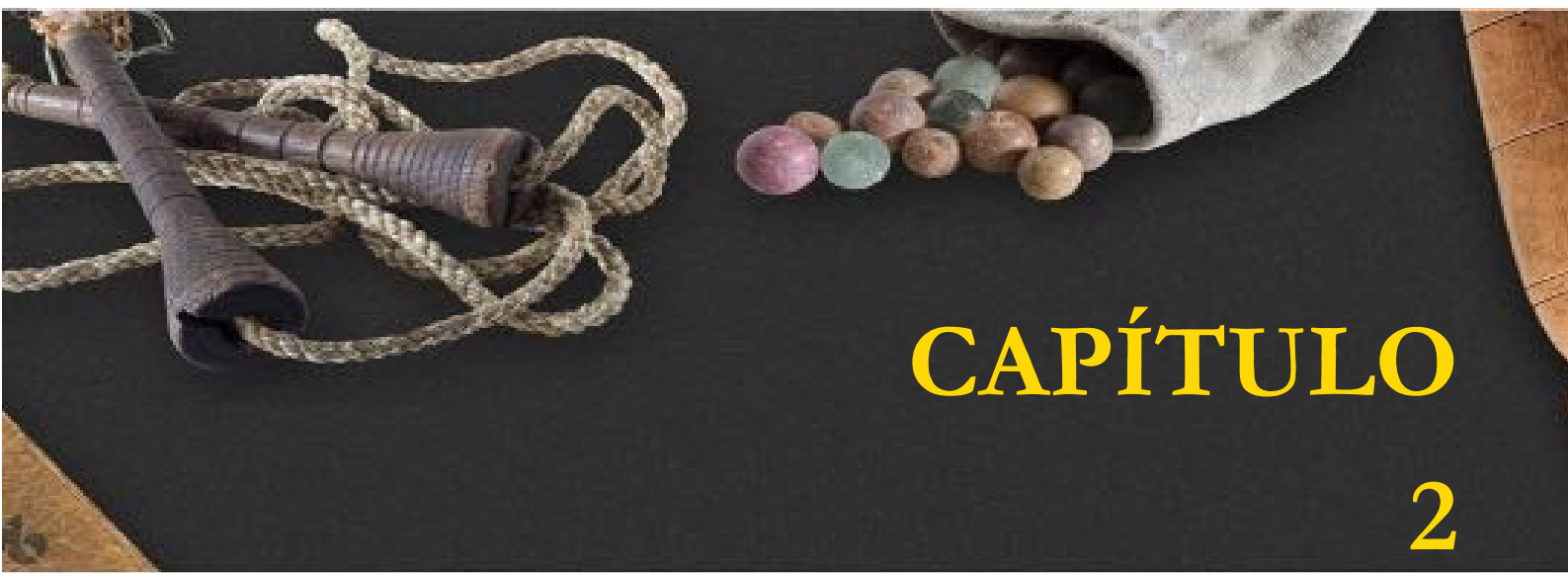
Aprovechamos esta oportunidad para agradecer el esfuerzo realizado por los socios de este proyecto y también todas las organizaciones que han facilitado la información sobre los tres apartados de los que consta este manual. Igualmente queremos agradecer una vez más a la Comisión Europea por haber co-financiado este proyecto Erasmus+.

## Referencias bibliográficas

- Allport, G. W. (1979). *The nature of prejudice*. Cambridge, Massachusetts: Perseus
- Armstrong, M., Morris, C., Tarrant, M., Abraham, C., y Horton, M. C. (2017). Rasch analysis of the Chedoke–McMaster Attitudes towards Children with Handicaps scale. *Disability and Rehabilitation*, 39(3), 281–290. <https://doi.org/10.3109/09638288.2016.1140833>
- Ben Chaâbane Z. (2019). Jeux sportifs traditionnels, jeux sportifs institutionnels et relations socioaffectives. In *Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*. Casbah: Alger.
- Ben Chaâbane Z. (2020). Book Review: Contribution à un Lexique Commenté en Science de l'Action Motrice. *Front. Psychol.* 11:609193. doi: 10.3389/fpsyg.2020.609193
- Bohner, G., y Dickel, N. (2011). Attitudes and attitude change. *Annual Review of Psychology*, 62, 391–417. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.121208.131609>
- Bouزيد, E. (2000). Etude des jeux sportifs d'adultes et d'enfants de deux périodes de l'histoire tunisienne: la période romaine et l'époque actuelle. En Ministère de la Jeunesse, de l'Enfance et des Sports de la République Tunisienne (Ed.), *Jeux, Sports et sociétés* (pp. 35-54). Actes du colloque Tuniso-français, Tunis: CERDOJES
- Cameron, L., Rutland, A., Turner, R., Holman-Nicolas, R., y Powell, C. (2011). Changing attitudes with a little imagination: imagined contact effects on young children's intergroup bias. *Anales de Psicología*, 27(3), 708-717
- Crano, W. D., y Gardikiotis, A. (2015). Attitude formation and change. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, (December), 169–174. doi: 10.1016/B978-0-08-097086-8.24004-X
- Durlak, J.A., Weissberg, P.R., Dymnicki, A.B., Taylor, R., y Kriston, B., Schellinger, K.B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: a meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432.
- Eckert, P. (2018). The whole woman: Sex and gender differences in variation. *The Matrix of Language: Contemporary Linguistic Anthropology*, 1(1989), 116–137. <https://doi.org/10.4324/9780429496288>
- Eagly, A.H., y Mladinic, A. (1989). Gender Stereotypes and Attitudes Toward Women and Men. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 15(4), 543–558. <https://doi.org/10.1177/0146167289154008>
- Expósito, F., Moya, M.C., y Glick, P. (1998). Sexismo ambivalente: Medición y correlatos. *Revista de Psicología Social*, 13(2), 159–169. <https://doi.org/10.1174/021347498760350641>
- Hutzler, Y., Zach, S., y Gafni, O. (2005). Physical education students' attitudes and self-efficacy towards the participation of children with special needs in regular classes. *European Journal of Special Needs Education*, 20(3), 309-327

- Jansen, R., Batista, S., Brooks, A.I., Tischfield, J.A., Willemsen, G., Van Grootheest, G., ... Penninx, B.W.J.H. (2014). Sex differences in the human peripheral blood transcriptome. *BMC Genomics*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/1471-2164-15-33>
- Kiuppis, F., y Kurzke-Maasmeier, S. (Eds.) (2012). *Sports reflected in the UN-convention on the rights of persons with disabilities – Interdisciplinary approaches and political Positions*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega-Burgués, P., March-Llanes, J., y Moya-Higueras, J. (2018). Validation of games and emotion Scale (GES-II) to study emotional motor experiences. *Journal of Sport Psychology*, 27(2), 117-124.
- López de Sosoaga, A. (2006). Juegos infantiles y juegos de adultos ¿dos realidades diferenciadas? En R. Martínez de Santos y J. Etxebeste (Eds.), *Investigaciones en praxiología motriz* (pp.11-20). Vitoria: AVAFIEP y Universidad del País Vasco-
- Maestro, F. (1996). *Del tajo a la replaceta, juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza: ediciones 94.
- McKay, C. (2018). The value of contact: unpacking Allport's Contact Theory to support inclusive education. *Palaestra*, 32(1), 21-25.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. 1ª Edición 1981.
- Parlebas, P. (2010). Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels en G. Jaouen ; P. Lavega, y C. De La Villa (ed). *Jeux traditionnels et santé sociale* (pp.85-102). Aranda de Duero: Asociación La Tanguilla
- Parlebas, P. (2017). *La aventura praxeológica*. Málaga: Junta de Andalucía.
- Rillo-Albert, A., Lavega-Burgués, P., Prat, Q., Costes, A., Muñoz-Arroyave, V., y Sáez de Ocáriz, U. (2021). The Transformation of conflicts into relational well-being in physical education: GIAM Model. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18, 1071. <https://doi.org/10.3390/ijerph18031071>
- Rosenbaum, P.L., Armstrong, R.W., y King, S.M. (1986). Children's attitudes toward disabled peers: A self-report measure. *Journal of Pediatric Psychology*, 11(4), 517–530. <https://doi.org/10.1093/jpepsy/11.4.517>
- Sáez de Ocáriz, U., y Lavega-Burgués, P. (2020). Development and validation of two questionnaires to study the perception of conflict in physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 6241. doi: [doi.org/10.3390/ijerph17176241](https://doi.org/10.3390/ijerph17176241)
- Soler, S., Serra, P., y Vilanova, A. (2018). *La Igualtat en joc: guia de bones pràctiques de gènere en els estudis de la família de les ciències de l'activitat física i de l'esport (CAFE)*. Barcelona: INEFC. <https://inefcgiseafe.com/publicacions/projectes-memories/igualdad-en-juego/>
- Taylor, R.D., Oberle, E., Durlak, J.A., Roger P., y Weissberg, R.P. (2017). Promoting positive youth development through school-based social and emotional learning

- interventions: A meta-analysis of follow-up effects. *Child Development*, 88(4), 1156–1171.
- Trabzuni, D., Ramasamy, A., Imran, S., Walker, R., Smith, C., Weale, M.E., ... Ryten, M. (2013). Widespread sex differences in gender expression and splicing in the adult human brain. *Nature Communications*, 4. <https://doi.org/10.1038/ncomms3771>
- Triandis, H.C. (1971). *Attitude and attitude change*. New York: Wiley.
- Triandis, H. C. (1974). *Actitudes y cambios de actitudes*. Barcelona: Tora
- Triandis, H.C. (1977), *Interpersonal Behavior*, Brooks/Cole Publishers, Monterey, CA.
- UNESCO (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. MISC/2003/CLT/CH/14
- UNESCO (2015). [Quality physical education policy - UNESCO Biblioteca Digital](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920) <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233920>
- UNESCO (2017). *Traditional sports and games, challenge for the future: concept note on traditional sports and games*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000252837>
- Valois, P., Desharnais, R., y Godin, G. (1988). A comparison of the Fishbein and Ajzen and the Triandis attitudinal models for the prediction of exercise intention and behavior. *Journal of Behavioral Medicine*, 11(5), 459–472. <https://doi.org/10.1007/BF00844839>
- Williams, J.E., y Best, D.L. (1990). *Sex and psyche: Gender and self viewed cross-culturally*. Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc.
- Wilson, M.A. (2020). Searching for sex differences. *Science*, 369(6509), 1298–1299. <https://doi.org/10.1126/science.abd8340>
- Wrabel, S.L., Hamilton, L. Whitaker, A., y Grant, S. (2018). *Investing in evidence-based social and emotional learning: Companion guide to social and emotional learning interventions under the every student succeeds activities: Evidence Review*. Santa Monica, Calif.: RAND Corporation. doi: <https://doi.org/10.7249/RR2739>
- Yeager, D.S. (2018). Social-Emotional learning programs for adolescents. *The Future of Children* 27(1), 31–52.



# CAPÍTULO

## 2

**BUENAS PRÁCTICAS** para promover la inclusión social de personas con discapacidad intelectual mediante el uso de juegos y deportes tradicionales



## **1. Buenas prácticas inclusivas con el uso de los juegos y deportes tradicionales**

A continuación, mostramos un repertorio de ejemplos de buenas prácticas inclusivas que hacen uso de los juegos y deportes tradicionales. Para cada una de las buenas prácticas se han identificado algunos aspectos que se consideran muy útiles para poder caracterizarlas: tipo de organización, tipo de actividades, institución organizadora, ciudad/región/país, tipo de participantes y rol; contexto de la práctica, material, experiencias y estrategias empleadas, juegos, evaluación, tipo de impacto y materiales generados.

De acuerdo con el planteamiento del proyecto OPPORTUNITY, las buenas prácticas se han organizado atendiendo a los distintos contextos: educación formal, educación no formal y ambos contextos al mismo tiempo (formal y no formal).

## 2. Contexto de educación formal

### Nombre de la buena práctica:

Cambio (actividades del patrimonio cultural y nutrición en el medio ambiente mundial)

### Tipo de organización

Curso de educación física escolar.

### Tipo de buena práctica

Deportes y Juegos Tradicionales, presentes en varios países.

### Institución organizadora

Escuela primaria Juraj Dobrila

### Ciudad - Región - País:

Rovinj-Istria-Croacia

### Tipo de discapacidad de los participantes

Personas con discapacidad física e intelectual

### Presentación de los participantes

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 75

Número de participantes con discapacidad mental: 3

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 4

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 13-18 años

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 13-18 años

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 13-18 años

### Contexto

Educación Formal. Educación secundaria Clases de educación física. Cada año escolar

### Tipo de material

No adaptado

## Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad intelectual

Los juegos tradicionales son especialmente muy interesantes para la inclusión de personas con discapacidad porque son muy sencillos y generan bienestar. Durante toda la duración del proyecto Erasmus + (dos años) tuvimos cinco reuniones transnacionales y los juegos tradicionales demostraron ser un éxito total. Mejoraron las habilidades sociales de los estudiantes con discapacidad intelectual haciéndolos un miembro igual de los equipos y tuvimos la oportunidad de ver a estos estudiantes mejorar sus habilidades sociales durante dos años.

## Juegos utilizados en las buenas prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual

Plijočkanje, Pandolo, Guardias y ladrones, Varit (colores), Avainpiilo (Escondite de llaves), Tervapata (Caldero de alquitrán), La Mezquita, Las Manzanas, Rayuela, "Malha", Juego de aparejos, Danza de las sillas, Marro, Juego del pañuelo, Xapes

## Evaluación y conclusión

Los estudiantes jugaron estos juegos durante cada uno de los encuentros transnacionales de estudiantes. Este intercambio y el folleto forma parte del plan de estudios de cada escuela asociada y se utiliza en diferentes materias como herramienta didáctica. La valoración de los centros participantes es muy positiva.

## Tipo de impacto

Tuvimos la oportunidad de presenciar el cambio personal de estos estudiantes durante la duración del proyecto. Por ejemplo, dos niños con Asperger se volvieron más sociables y estaban ansiosos por participar en cada actividad. Sus habilidades sociales mejoraron mucho porque notamos al principio que usaban mucho sus teléfonos inteligentes y estaban distantes de los otros estudiantes y, a medida que el proyecto evolucionó, se integraron plenamente en la realización de los juegos y de otras actividades.

## Material generado

Descripción del material:

Se realizó un Folleto de Juegos Tradicionales (Homenaje a la Conservación del Patrimonio Cultural Inmaterial) como resultado de la investigación de los estudiantes sobre el tema de los juegos tradicionales en el campo donde viven. En ese folleto se describieron tres ejemplos de cada país socio, lo que permitió disponer de un total de 15 juegos tradicionales europeos. Se publicó y distribuyó un folleto en cada escuela. También se dispone de materiales en formato PDF que pueden compartirse.

Enlace para acceder a la publicación del material:

PDF disponible

**Nombre de la buena práctica:**

Juegos tradicionales de Istria

**Tipo de organización**

Educación formal. Escuela primaria

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales, específicos del patrimonio cultural local.

**Institución organizadora**

Escuela primaria Juraj Dobrila

**Ciudad - Región - País:**

Rovinj - Istria - Croacia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Personas con discapacidad física e intelectual

**El papel de las personas discapacitadas en la actividad**

Jugador

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 75

Número de participantes con discapacidad mental: 5

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 2

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 9-10

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 9-10

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 9-10

**Contexto**

Educación formal. Sesión de clase, una vez a la semana

**Tipo de material**

No adaptado

## **Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad intelectual**

Los juegos y deportes tradicionales son excelentes para la inclusión social porque a menudo tienen reglas muy simples y la diversión no consiste en ganar sino en disfrutar de una experiencia en equipo. Los estudiantes con discapacidad intelectual no se sienten ajenos y participan plenamente en ellos. También les ayuda a expresar emociones.

## **Juegos utilizados en las buenas prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Pičijada (juego del Este con huevos), Capitacorno (dos juegos Pignata + Maíz), Trilja (Tres Piedras)

## **Evaluación y conclusión**

Los juegos tuvieron mucho éxito y los estudiantes disfrutaron jugándolos lejos de los teléfonos inteligentes que usan con demasiada frecuencia. Los juegos se jugaban principalmente al aire libre. Además, algunos estudiantes jugaron los juegos en casa con sus padres y abuelos. En algunos juegos, los estudiantes necesitaban encontrar sus propios accesorios para jugar y eso sin duda mejoró su creatividad. También tuvimos algunos expertos invitados de museos como Mirjana Margetić del Museo Etnográfico de Istria que presentaron a nuestros estudiantes nuevos juegos. También tuvimos algunos padres como invitados que recordaron los juegos que jugaban en su infancia.

## **Tipo de impacto**

Los estudiantes con discapacidades jugaron activamente. No se sintieron diferentes ni excluidos. Les ayudó a ser incluidos socialmente con seguridad.

## **Evaluación del impacto positivo de la buena práctica relativa a la inclusión de personas en situación de discapacidad intelectual**

No se dispone de ninguna evidencia en relación con la evaluación del impacto de la actividad.

**Nombre de la buena práctica:**

**BOCCIA**

**Tipo de organización**

Educación secundaria.

**Tipo de buena práctica**

Juego o deporte tradicional adaptado

**Institución organizadora**

Agrupación Escolar Padre Benjamín Salgado

**Ciudad - Región - País**

Joane -Braga - Portugal

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Personas con discapacidad intelectual

**El papel de las personas discapacitadas en la actividad**

Jugador

**Presentación de participantes (inclusión social)**

Número de participantes (sin discapacidad): 0

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 4

Número de participantes (con otras discapacidades): 0

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 0

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 16

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 16

**Contexto**

Educación formal: Educación secundaria - sesión presencial

**Frecuencia de buenas prácticas**

Una vez por semana

### **Descripción de la experiencia (inclusión social)**

En la práctica de la Boccia, los estudiantes pueden desarrollar diversas habilidades, entre las que destaca la interacción con los compañeros.

### **Mencione los juegos utilizados en las Buenas Prácticas de Inclusión Social.**

Boccia

### **Evaluación y conclusiones**

La valoración es muy positiva ya que permite a los estudiantes desarrollar habilidades personales y sociales importantes para sus vidas.



**Nombre de la buena práctica:**

Tradijoc

**Tipo de organización**

Festival

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

“Grupo de Trabajo de Tradijoc, Departament Educació, Generalitat de Catalunya.  
Colaboran: Centre Educació Especial Jeroni de Moragas, Institut de Flix, Institut Julio Antonio, Institut Terra Alta, Col·legi Santa Teresa de Móra d'Ebre, Institut-Escola 3 d'Abril de Móra la Nova, Institut-Escola Mare de Déu del Portal

**Ciudad - Región - País:**

No se realiza en una ciudad o pueblo fijo, sino que es itinerante entre los distintos pueblos de la comarca de Ribera d'Ebre (Flix, Móra d'Ebre, Batea o Gandesa) - Cataluña - España.

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 275

Número de participantes con discapacidad mental: 10

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 0

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 12-14

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 12-18

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 0

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación formal. Educación secundaria.

## Infraestructura

El Tradijoc se realiza en espacios públicos abiertos amplios y sin obstáculos (calles y plazas). Previamente, se solicita permiso al ayuntamiento correspondiente, para que los vehículos, no aparquen en la vía pública y se cierre el tránsito.

Si la actividad se lleva a cabo en el Instituto de Flix (gimnasio, patio), los espacios están adecuadamente adaptados, facilitando la movilidad. Hay una ausencia de barreras arquitectónicas, como escaleras u otros obstáculos. Hay rampas de acceso y duchas y lavabos accesibles.

En cada edición se ponen los lavabos del centro educativo y del ayuntamiento, a disposición de los participantes. Así mismo se cuenta con el soporte de una ambulancia, por si hubo una urgencia.

## Material

Todo tipo de material de juego tradicional de la zona, siendo la mayoría, autoconstruido.

## Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con discapacidad intelectual

El Tradijoc es un encuentro que nace en 2005 y desde entonces se ha realizado de forma ininterrumpida, excepto estos dos últimos años que ha debido ser suspendido por la pandemia. Está organizado, por el profesorado de educación física de los centros participantes, así como por los profesionales del centro de educación especial, “Jeroni de Moragas” de Mora de Ebro. Son los responsables de esta entidad, los que los que seleccionan al alumnado (10 chicos aproximadamente) que participan en esta actividad. Así mismo determinan, cuáles de ellos lo harán como jugadores los que asumirán las funciones de monitor / ay que por tanto dinamizará y explicará los juegos.

Cada grupo está formado por 14-16 alumnos, procurando la heterogeneidad, tanto de la proveniencia de diferentes centros educativos, el reparto de chicos y chicas, intentando que en cada uno de ellos haya uno con discapacidad. A priori, ninguno de ellos se conoce, antes de la celebración del encuentro. Cada grupo, lleva un color de camiseta que los diferencia de los demás.

En el encuentro, se delimitan tres grandes zonas de juego. En cada zona de juego y según el número de participantes de cada edición (260-280), ofrecen 4 o 5 juegos populares y tradicionales diferentes. En cada zona hay un mínimo de un monitor o dinamizador que explica el juego a los participantes. La actividad, suele durar unos 15 minutos, pasado este tiempo se desplazan a otro espacio de juego. Cuando han pasado por todos los espacios de juegos de aquella zona se desplazan, todos y acompañados por profesores y monitores, a otra.

## Juegos empleados

Todos los juegos tradicionales que se llevan a cabo durante la jornada, son originarios de la comarca (P.ej. la Llum de gantxo, bolos,) o bien muy conocidos (carrera con los pies atados, zancos, trompo, lanzamiento de la alpargata, salto a la cuerda, herradura, las tres cañas, la bandera, etc.)

## Evaluación y conclusiones

Grupo de trabajo analiza el desarrollo de la Jornada  
 Los de 3-4º ESO hacen de monitor. Se hace balance del desarrollo de la Jornada.  
 Se analiza la idoneidad de los juegos propuestos  
 Se tiene en cuenta la organización general  
 Así mismo, se pide a los alumnos que hagan una reflexión sobre la jornada

## Tipo de impacto

Se trata de una actividad con un gran impacto en los medios de comunicación de toda la comarca y provincial. Los medios que habitualmente están presentes son:  
 Prensa escrita: "Semanari Terres de l'Ebre", "Diari de Tarragona"  
 TV: TV3, TV local

## Evaluación del impacto positivo de la buena práctica en relación a las personas con discapacidad intelectual

Esta jornada del Tradijocs ha sido creada y desarrollada por un Grupo de Trabajo reconocido por el Departamento de Educación, de la Generalidad de Cataluña, formado por profesorado de cada uno de los centros participantes.

Al finalizar la actividad, se realiza un exhaustivo análisis de la misma. Tras todos los años que se vienen celebrando desde su inicio, se constata que se trata de un encuentro que permite el contacto entre alumnos de más de 25 poblaciones de dos comarcas, en un clima distendido, alegre, dinámico y festivo, y que se convierte en una fórmula perfecta no sólo para conocer y practicar juegos tradicionales del territorio sino también para trabajar valores fundamentales como la tolerancia, el respeto a la diferencia, el diálogo, la amistad. Se constata que los chicos con discapacidad intelectual, son perfectamente aceptados en el grupo, siendo un componente más del grupo.

## Material generado

Información general de la organización del Tradijoc:

<http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Tradijoc>

Información de los juegos de la última edición (Gandesa, 2019):

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

## Localización del material

Información general de la organización del Tradijoc:

<http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Tradijoc>

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

**Nombre de la buena práctica:**

Todos sumamos. (tots sumem).

**Tipo de organización**

Festival

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Lo Llaüt, Cooperativa de Corbera d'Ebre i CEE Jeroni de Moragas de Móra d'Ebre

**Ciudad - Región - País:**

Corbera d'Ebre - Cataluña - España.

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 300

Número de participantes con discapacidad mental: 40

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 15

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 1-99 años

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 4-60 años

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: mayores de 18 años

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación Formal: Educación Secundaria – Festival o encuentro

**Infraestructura**

La actividad se lleva a cabo en el parque del Ayuntamiento de Corbera de Ebre. Se trata de un espacio amplio, ajardinado sin barreras arquitectónicas.

## Material

**Convencional:** material convencional de las sesiones de EF (ej.: balones de baloncesto, conos, aros, petos...).

**Específico del juego tradicional:** Bolos, peonzas

## Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con discapacidad intelectual

Se trata de un encuentro anual organizado por la Cooperativa de Corbera de Ebro que busca recoger dinero con un fin solidario: darles al CEE Jeroni de Moragas de Mora de Ebro para que pueda continuar con su gran labor de atención a los discapacitados intelectuales, ya sea como formadores, escuela, talleres de adultos...

Para hacer posible este encuentro se pide la colaboración voluntaria de entidades, asociaciones y personas. Desde el año 2016 la asociación cultural Lo Llaüt de Ascó participamos organizando juegos sobredimensionados (de habilidad, puntería, azar, destreza, etc.).

Los organizadores llevan los materiales de juego y proponen la ayuda de jóvenes del pueblo para llevar a cabo tareas de control y dinamización de los juegos junto con jóvenes y adultos con discapacidad del Centro de Educación Especial Jeroni de Moragas, convirtiéndose en protagonistas dado que hacen de monitores / as de los juegos.

Los juegos van dirigidos a todos los participantes, independientemente de su edad. Así, tanto los vecinos y vecinas de todas las edades de Corbera de Ebro, como también los de otras poblaciones hacen hacia el festival y participa codo a codo con todos.

¡Los juegos propuestos, son sencillos de entender y de practicar -quizás no tanto de alcanzar, pero precisamente, al darse las dos primeras condiciones, resultan exitosos

## Juegos empleados

Los juegos propuestos, se pueden consultar en:

2018: <http://bieljoc.blogspot.com/2018/06/exit-de-tots-sumem.html>

2019: <http://bieljoc.blogspot.com/2019/06/jocs-per-amenitzar-la-2a-edicio-de-tots.html>

Algunos de ellos son: sjoelbaek, billar japonés, futbol chapas, circuito de chapas, circuito de agua, Trou madame, El escalador, Pase trappe, el juego de la bola.

## Evaluación y conclusiones

Un acto solidario como este permite poner en contacto muchísima gente diversa, de todas las edades y género, con o sin discapacidades, y por lo tanto se convierte en un verdadero "laboratorio" para trabajar los valores, las relaciones sociales, la concienciación, el respeto y la tolerancia.

## Tipo de impacto

Esta actividad tiene un gran impacto en toda la comarca. Así mismo algunos medios locales y provinciales se hacen eco del acontecimiento.

### **Generación de material**

Memoria descriptiva de la actividad y otros materiales.

### **Localización del material**

<http://lollaut.blogspot.com/2018/06/>

**Nombre de la buena práctica:**

III muestra de juegos tradicionales

**Tipo de organización**

Festival

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Universidad de Zaragoza

**Ciudad - Región - País:**

Zaragoza- Aragón -España.

**Presentación de los participantes**

Número de participantes sin discapacidad: 506

Número de participantes con discapacidad mental: 63

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 0

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 8-1

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 9-10

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 9-10

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación Formal. Sesión de clase y festival

**Infraestructura**

La actividad se ha llevado a cabo de forma online, ya que cada centro participaba desde sus propias aulas.

**Material**

Se han confeccionado material didáctico como fichas con pictogramas y tejidos para alargar los brazos y ampliar el espacio para que pasen los jugadores con sillas de

ruedas. Cada alumno ha confeccionado un trabajo manual relacionado con el juego, para colocárselo mientras juega.

### **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con discapacidad intelectual**

Los 18 centros escolares de Ed, Primaria y Ed, Especial han presentado un juego con canción al resto de los colegios participantes. Además, todos hemos aprendido el juego del Pase Misi. Los centros de Ed. Especial prefieren no adaptar los juegos porque la vida no les permite adaptaciones y quieren resolver las situaciones con sus propios recursos. No obstante, se les ofreció material didáctico basado en fichas con pictogramas para recordar la letra de la canción. También se emplearon tejidos para ampliar el espacio entre los dos jugadores que crean el puente, para poder pasar por debajo con sillas de ruedas.

### **Juegos empleados**

El juego del Pase Misi, fue el juego común a todos los centros participantes. Se compartió del mismo modo entre jugadores con discapacidad intelectual y entre jugadores sin discapacidad. Cada centro aportó además su propio juego presentándolo al resto de centros. Entre ellos aparecen: Al cochecito leré, Ratón que te pillas el gato, Chocolate inglés, A la zapatilla por detrás, Al mango de la jada, etc....

### **Evaluación y conclusiones**

Los jugadores, en este caso, han presentado interés en el propio juego propuesto, sin plantear ningún problema en la aceptación de los alumnos de Ed. Especial, ni plantear ninguna dificultad por jugar niños y niñas, ni siquiera por cantar una canción con rol femenino, e interpretada por un niño. Los niños juegan libremente, solo por el hecho de compartir a través del juego. Centran su atención en el hecho de jugar y no en las cualidades de los jugadores.

### **Tipo de impacto**

Se han tomado datos a través de cuestionarios online que todavía deben ser analizados en profundidad.

### **Evaluación del impacto positivo de la buena práctica en relación con las personas con discapacidad intelectual**

El cuestionario que se diseñó y se validó por diferentes especialistas en Educación Especial y Educación Primaria, incluye varias partes, con preguntas sobre el respeto a los derechos humanos, la igualdad de género, los contextos de diversidad y juegos con canción. Hemos recopilado los datos, falta analizarlos en profundidad y obtener las conclusiones.



### **Material generado**

Fichas de trabajo que se ofrecen a los centros educativos para que trabajen los Juegos a través de esa propuesta. Incluye trabajo musical, motriz y emocional para jugar al juego propuesto.

### **Localización del material**

En el propio centro.

**Nombre de la buena práctica:**

Encuentro familiar de juegos tradicionales (parada familiar de xogos tradicionais).

**Tipo de organización**

Festival

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

CPI de San Sadurniño

**Ciudad - Región - País:**

San Sadurniño - Galicia - España.

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 190

Número de participantes con discapacidad mental: 10

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 0

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 3-75 años

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 18-25 años

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad:

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria y educación secundaria - encuentros (festival, jornada escolar,...)

**Infraestructura**

Instalación deportiva accesible.

## Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con discapacidad intelectual

Jornada de juegos tradicionales para alumnado de Educación Infantil, Educación Primaria, ESO, familias, vecindad y profesorado. Se desarrolla un sábado para facilitar la asistencia de las familias.

### Juegos empleados

Han ido variando un poco de unas ediciones a otras. Para consultarlo con más detalle puede ver la dirección de páginas web que aparecen más adelante.

## Evaluación del impacto positivo de la buena práctica en relación con las personas con discapacidad intelectual

Los juegos tradicionales, bien empleados, son herramientas muy valiosas para trabajar tanto la inclusión social como la igualdad de género.

### Material generado

Reporte de actividades y de resultados

### Localización del material

El material generado se puede consultar aquí:

<https://drive.google.com/file/d/0B1IE6RTWNLYAWkdPbTJRZm05dmM/edit>

[http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/Vs\\_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png](http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/Vs_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png)

<http://2.bp.blogspot.com/->

[UGNvZldlcag/Vs\\_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png](http://2.bp.blogspot.com/UGNvZldlcag/Vs_sOzIECZI/AAAAAAAAADw/BLzaWp6DjPk/s1600/cartazreducido.png)

<https://www.youtube.com/watch?v=L4SGP80c9m4>

<http://paradaxttsansa.blogspot.com>

**Nombre de la buena práctica:**

**Jornadas educativas inclusivas**

**Tipo de organización**

Jornadas recreativas

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

CPI de San Sadurniño - ADISPAZ

**Ciudad - Región - País:**

La Almunia de doña Godina- Aragón -España.

**Presentación de los participantes**

Participantes sin discapacidad.

Participantes con discapacidad intelectual.

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria y secundaria: Jornadas inclusivas

**Infraestructura**

Instalación deportiva, pabellón.

**Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con Discapacidad Intelectual**

A través de los juegos tradicionales las personas con discapacidad han enseñado a niños y jóvenes los juegos tradicionales, consiguiendo una interacción directa entre ellos, tanto como personas que explican los juegos, como personas que participan en ellos activamente.

## Juegos empleados

La rana, el 7 y medio, los bolos, los boliches, el billar holandés, el patín cooperativo, el Mølkkky, el penny, el paracaídas, s el periódico, la casita, juegos con canciones varios (acodin, acodan)...

## Evaluación

Los juegos cooperativos sobre todo ayudan a mejorar tanto la inclusión de las personas con discapacidad, como las relaciones entre los participantes, tanto entre personas con y sin discapacidad, y en igualdad de género, entre chicos y chicas.

## Evaluación del impacto positivo de la buena práctica en relación con las personas con discapacidad intelectual

A través de una encuesta online, utilizando el cuestionario de bienestar emocional (Games and Emotions Scale: GES ) también mediante la observación durante las prácticas y los vídeos tanto de la práctica como al final de ella.

## Material generado

Guía de las sesiones de trabajo y página web del proyecto.

<https://adispaz.es/noticias/>

<https://adispaz.es/together/>

## **Nombre de la buena práctica:**

**Festival olímpico de juegos y deportes de patrimonio en las escuelas**

## **Tipo de organización**

Festival de eventos

## **Tipo de buenas prácticas**

Juegos Deportivos Tradicionales, propios de nuestra herencia y además juegos deportivos tradicionales (especialmente de origen mediterráneo).

## **Organizador de la institución**

Comité Olímpico Nacional de Túnez - ATSJSP en colaboración con:  
En 2018: Dirección Regional de Cultura de Ariana -  
En 2019: Municipio de Utique (Gobernación de Bizerte, Norte de Túnez) -  
En 2021: Dirección Regional de Juventud y Deportes (Gobernación de Zaghuan)

## **Lugar donde se realiza la buena práctica**

Ciudad: Zaghuan  
Región: Zaghuan  
Paga: Túnez

## **Tipo de discapacidad de los participantes**

Síndrome de Down

## **Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: Jugadores  
Número de participantes sin hándicap: 100  
Número de participantes con discapacidad mental: 10  
Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 2  
Grupo de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 9-18 años  
Tramo de participación de los participantes con discapacidad mental: 14-20 años  
Tramo de participación de los participantes con otro tipo de handicap: 15-18 años

## **Contexto**

Formal: Educación primaria, media y secundaria. Actividades escolares en forma de juegos deportivos tradicionales destinadas a promover estos juegos en el programa de Educación Física Escolar y prepararse para el evento del año denominado "las Olimpiadas": Educación primaria, media y secundaria.

## Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad intelectual

Formación (teórica y práctica) de los profesores de EF en el uso de los juegos deportivos tradicionales como medio de aprendizaje y desarrollo de competencias en el ámbito de la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.

Uso de JDT en el programa formal de Educación Física en las escuelas de acuerdo con los inspectores de los sectores de educación e intervención directa en las escuelas para enseñar y ex profesores de educación física

Organización del evento anual en forma de Olimpiada de JDT con la participación de las escuelas como los centros especializados para las personas con discapacidad mental con el fin de contribuir a la inclusión social de este colectivo de personas.

## Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual

El festival acoge los siguientes juegos: Tira y afloja, juego de bolos Kafz el Ouzra, Juego de descubrimiento del medio ambiente, Lucha libre, Grèche. Peonza, Juego de canicas, Juego de la plaza (también conocido como el juego de la rayuela), Juego de las 4 monedas



## Evaluación y conclusión

El festival siempre se organiza en un sitio arqueológico. Esto brinda a los jóvenes participantes la oportunidad, todos de entornos desfavorecidos, con o sin discapacidad mental, de viajar, visitar y aprender sobre la historia y su patrimonio cultural tangible e intangible.

La visita de los jóvenes participantes permite una formación cultural e histórica muy interesante, además del conocimiento y descubrimiento de los juegos patrimoniales y su práctica.

Así, profesores de educación física, educadores especializados, alumnos de escuelas desfavorecidas, alumnos con y sin discapacidad se benefician, durante estas "Olimpiadas", de esta importante contribución.



### Tipo de impacto

Impacto mediático: los materiales se pueden localizar en los siguientes enlaces:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouزيد>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

Creación de una red de socios participativos formales e informales en cada gobernación de Túnez.

Aumento del número de participantes y fuerte demanda de la sociedad civil para presentar sus actividades, preparadas para la ocasión durante el curso escolar, con el fin de desarrollar su propia cobertura mediática.

Emisión del evento anual en los medios de comunicación: fb, TV, documental, radio nacional y árabe.

Impacto educativo: impacto en la educación, formación, educación en valores olímpicos

### Material generado

El material del que se dispone se encuentra en los enlaces web mencionados anteriormente.



### 3. Contexto de educación no formal

#### Nombre de la buena práctica:

Juegos tradicionales e inclusión social

#### Tipo de buenas prácticas

Juegos y deportes tradicionales

#### Institución organizadora

Asociación de Municipios de Porto

#### Ciudad - Región - País:

Porto - Porto - Portugal

#### Tipo de discapacidad

Personas con discapacidad física e intelectual

#### El papel de las personas con discapacidad en la actividad

Jugador/a

#### Presentación de participantes (Igualdad social)

Número de participantes (sin discapacidad): 100

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 02

Número de participantes (con otras discapacidades): 01

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 7-12

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 8

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 11

#### Contexto

##### Educación no formal

Actividad de tiempo libre (camping, reunión, otros)

Eventos (festival, celebraciones)

#### Frecuencia de buenas prácticas

Una vez al año

### **Descripción de la experiencia (Inclusión Social)**

La estrategia principal es ayudar a la gente a jugar con autonomía. Ambos sexos realizaron distintos Juegos Tradicionales conocidos en la tradición portuguesa.

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Juego de hojalata; 2) Juego del Burro (Inclusión Social).  
Juego de hojalata; 2) Juego de burro; 3) Juego de saltar la cuerda; 4) Juego de tracción;  
5) Juego de caminantes horizontales y verticales; 6) Juego de arco y palo; 7) Juego de Tops; 8) Juego de fichas. (Igualdad de género)

### **Evaluación y conclusiones**

Todos los Juegos fueron bien aceptados por todos los géneros. Se concluyó que la Escuela debería tener protagonismo en la práctica de los Juegos inclusivos.

**Nombre de la buena práctica:**

**Junior business minds selling online eco-traditional games**

**Tipo de organización**

Proyecto.

**Tipo de buena práctica**

Juegos Deportivos Tradicionales,

**Institución organizadora**

Escuela primaria Marčana

**Ciudad - Región - País:**

Marčana - Istria- Croacia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Problemas de aprendizaje

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: jugadores

Número de participantes sin discapacidad: 100

Número de participantes con discapacidad mental: 5

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 0

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 10-13

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 10-13

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 10-13

**Contexto**

Educación no formal: Actividades extraescolares. Escuela primaria

**Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad intelectual**

Este es un proyecto de dos años con el objetivo de desarrollar las habilidades comerciales, tecnológicas y sociales de los estudiantes que los prepararán para sus vidas futuras. Los estudiantes crearon sus propias empresas, diseñaron e hicieron publicidad de sus productos (juegos tradicionales creados con materiales reciclados) y diseñaron una página web para venderlos. Los estudiantes conocieron y practicaron

algunos juegos tradicionales de los diferentes países del proyecto. El uso de medios tecnológicos fue un recurso didáctico empleado para motivar a los diversos estudiantes.

### **Juegos utilizados en las buenas prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Se empleó diversidad de juegos tradicionales tanto corporales (ej., bolos) como de mesa.

### **Material generado**

<https://sanela005.wixsite.com/legendaryecogames>

**Nombre de la buena práctica:**

Zachegn

**Tipo de organización**

Festival, camping y reuniones

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Associazione Comitato Feste e Sagre Faenza

**Ciudad - Región - País:**

Faenza - Emilia-Romaña – Italia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Discapacidades intelectuales no severos

**Presentación de los participantes**

Número de participantes sin discapacidad: 5

Número de participantes con discapacidad mental: 1

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 2

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 14-90

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 14-90

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 14-90

**Contexto**

No formal: Actividad de tiempo libre (camping, encuentro), Eventos (festival, jornada escolar, juegos (actividad específica)

**Frecuencia de buenas prácticas**

Una vez al mes

**Infraestructura**

Áreas al aire libre niveladas y despejadas

### **Tipo de material**

Equipos de lanzamiento de diferentes tamaños y pesos.

### **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Las personas con discapacidad intelectual son supervisadas por jugadores experimentados para fomentar las buenas prácticas de juego.

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Zacheg

### **Material generado**

Documentos, videos. Se redactaron reglas y se recuperaron prácticas de juego de textos antiguos y se produjeron videos para promover la difusión del juego.

**Nombre de la buena práctica:**

**Gioco della palota**

**Tipo de organización**

Actividades extraescolares

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Associazione Sportiva Gioco della Palota

**Ciudad - Región - País:**

San Vito al Mantico (VR) - Veneto – Italia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Discapacidad intelectual leve

**Presentación de los participantes**

Funciones de las personas con discapacidad: Jugador, observador

Número de participantes sin discapacidad: 80

Número de participantes con discapacidad mental: -

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 2

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 6-70

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: -

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 50-70

**Contexto**

No formal: Actividades extraescolares, actividad realizada en el tiempo libre (fuera de la actividad lectiva, en periodo de vacaciones.

**Frecuencia de buenas prácticas**

Tres veces a la semana

**Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Juego libre para todas las personas sin restricciones ni límites de ningún tipo.

## **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Gioco della Palota

### **Material generado**

Notas, documentos, sitios web. Historia fotográfica, historia periodística, normativa histórica impresa, sitio web

### **Ubicación del material generado (en línea o físico)**

<https://palota-minitennis.it/>



**Nombre de la buena práctica:**

**Start: activar e integrar a las personas con discapacidad intelectual a través de deportes y juegos tradicionales adaptados.**

**Tipo de organización**

Proyecto

**Tipo de buena práctica**

Relacionado con los deportes y juegos tradicionales

**Institución organizadora**

Asociación Deporte y Rehabilitación START

**Ciudad - Región - País:**

Poznań - Wielkopolska (Gran Polonia) - Polonia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Niños y adultos con discapacidades físicas; las actividades realizadas también se pueden adaptar a las necesidades de las personas con discapacidad intelectual.

**Presentación de los participantes**

Número de participantes sin discapacidad: al menos 2 (dependiendo de la actividad en particular)

Número de participantes con discapacidad mental: variado, dependiendo de la actividad en particular

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: dependiendo de la actividad particular

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 8-80 años

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: al menos 8 años

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: al menos 8 años

**Contexto**

No formal: actividades extracurriculares, actividades de tiempo libre, actividades en instituciones

**Infraestructura**

Gimnasio de deportes; al aire libre, jardín, parque, etc. - en todas partes donde tenga suficiente espacio para una cancha de voleibol.

## Tipo de material

Tipo especial de red con tres agujeros (fabricada en Polonia); vóleybol

## Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual

Pasos para organizar una acción inclusiva con ringnetball:

Invitar a 4-8 personas sin discapacidad que demuestren cómo jugar al ringnetball (si no lo saben, explíqueles las reglas).

Invitar a las personas con discapacidad a jugar juntas.

Integrar a los participantes: desde el principio, las personas sin discapacidad deben jugar en un equipo con las personas con discapacidad.

Las personas discapacitadas y no discapacitadas se integran gracias a la práctica conjunta de este deporte.

Las personas discapacitadas se activan e integran con las no discapacitadas, jugando juntas en un mismo equipo.

Las personas sin discapacidades pueden ver y experimentar que las personas con discapacidades pueden pasar el tiempo de la misma manera, pasándolo muy bien juntas.

Para crear una atmósfera amistosa y positiva entre los jugadores, preste especial atención a los objetivos más importantes de este juego:

participación conjunta,

integración, una actitud positiva para jugar, pasar tiempo juntos y simplemente divertirse en lugar de una feroz competencia por la victoria.

Después del juego, asegurarse de que todos agradezcan la oportunidad de jugar juntos.

Explicar que las personas con discapacidad pueden jugar junto con personas sin discapacidad y, en consecuencia, también pueden vivir juntos a diario. No son peores ni "raros", simplemente son personas diferentes, pero igualmente valiosas e interesantes, como los niños sin discapacidad. y adultos.

Gracias a esta experiencia: el nivel de discriminación, exclusión y prejuicio relacionado con las discapacidades puede disminuir,

Puede aumentar el nivel de tolerancia, comprensión e integración social (inclusión).

Después de esta experiencia integradora, los profesores, padres y alumnos / estudiantes deberían estar en condiciones de reconocer que: puede integrarse con personas con discapacidad, es posible jugar juntos, pueden activarse y tratarse por igual que las personas sanas.

## Juegos utilizados en las buenas prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual

Ringnetball - descripción que puede localizar en el siguiente enlace:

<https://inspirowanysportem.pl/en/ringnetball-polish-traditional-sport/>

## Evaluación y conclusión

Ringnetball es un juego tradicional polaco que ha demostrado ser de gran ayuda para favorecer la integración de personas sin discapacidades con personas con discapacidades físicas. Para mucha gente fue algo nuevo y atractivo. Incluso reaccionaron diciendo: "¿Por qué acabamos de conocer un juego tan interesante?". Por lo tanto, tiene un gran potencial para ser utilizado en acciones de inclusión e integración social, incluida la inclusión social de personas con discapacidad intelectual.

## Material generado

una guía de buenas prácticas,

una información en la página web de START:

<https://www.start.org.pl/wp-content/uploads/2019/01/START-Erasmus-summary-of-project-and-activities-reports.pdf>

**Nombre de la buena práctica:**

**I chiqui-muestra de juegos tradicionales**

**Tipo de organización**

Festival

**Tipología de la buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Universidad de Zaragoza

**Ciudad - Región - País:**

Zaragoza- Aragón -España.

**Presentación de los participantes**

491 personas sin discapacidad entre 5-6 años. 204 niños, 340 niñas.  
53 personas con discapacidad intelectual de 10 años

**Frecuencia de buenas prácticas**

Anual

**Contexto**

Educación no formal. Festival

**Infraestructura**

Ha sido una Muestra online y cada centro participaba desde sus aulas

**Material**

Se han confeccionado material didáctico como fichas con pictogramas y tejidos para alargar los brazos y ampliar el espacio para que pasen los jugadores con sillas de ruedas. Cada alumno ha confeccionado un trabajo relacionado con el juego propuesto.

## **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con las personas con discapacidad intelectual**

Los 19 centros escolares de Ed, Infantil y Ed, Especial han presentado un juego con canción al resto de los colegios participantes. Además, todos hemos aprendido el juego del Pase Misi. Los centros de Ed. Especial prefieren no adaptar los juegos porque la vida no les permite adaptaciones y quieren resolver las situaciones con sus propios recursos. No obstante, se les ofreció material didáctico basado en fichas con pictogramas para recordar la letra de la canción. También se emplearon tejidos para ampliar el espacio entre los dos jugadores que crean el puente, para poder pasar por debajo con sillas de ruedas.

### **Juegos empleados**

El juego del Pase Misi, fue el juego común a todos los centros participantes. Se compartió del mismo modo entre jugadores con discapacidad intelectual y entre jugadores sin discapacidad. Cada centro aportó además su propio juego presentándolo al resto de centros. Entre ellos aparecen: Ratón que te pillará el gato, Chocolate inglés, A la zapatilla por detrás, El patio de mi casa, Yo soy la viudita, Antón Pirulero, Al Corro Chirimbolo, Al corro de la patata, Dónde están las llaves, etc....

### **Evaluación y conclusiones**

A través de dos cuestionarios, uno inicial, antes de realizar la actividad colectiva y otro final después de la experiencia de la III Muestra compartiendo juegos con 19 centros de Ed. Infantil y Ed. Especial.

### **Tipo de impacto**

El cuestionario que se diseñó a base de pictogramas, y se validó por especialistas en Ed. Especial y Ed. Infantil, incluye varias partes, con preguntas sobre el respeto a los derechos humanos, la igualdad de género, los contextos de diversidad y juegos con canción, valorando además de la educación emocional de los niños. Hemos recopilado los datos, falta analizarlos en profundidad y obtener las conclusiones.

### **Evaluación del impacto positivo de la buena práctica en relación a las personas con discapacidad intelectual**

Se han tomado datos a través de cuestionarios en papel, que todavía deben ser analizados en profundidad.

### **Material generado**

Fichas de trabajo que se ofrecen a los centros educativos para que trabajen los Juegos a través de esa propuesta. Incluye trabajo musical, motriz y emocional para jugar al juego propuesto.

### **Localización del material**

En la Universidad de Zaragoza

**Nombre de la buena práctica:****Actividades divertidas y ciudadanía "juguemos por la ciudadanía"****Tipo de organización**

Escenario de formación - Festival

**Tipo de buena práctica**

Juegos Deportivos Tradicionales, propios de nuestra herencia y además Juegos deportivos tradicionales (Juegos especialmente de origen mediterráneo).

**Organizador de la institución**

ATSJSP - Centros de personas en situación de discapacidad

**Ciudad - Región - País:**

Bizerte, Menzel Bourguiba, Ras El-Jbel, Alia, Kalaat El-Andalous – Bizerta - Túnez

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Trisomía 21, autismo.

Niños con discapacidad física

Niños sordos

**Presentación de los participantes**

Roles de las personas con discapacidad: Jugadores

Número de participantes sin hándicap: 44

Número de participantes con discapacidad mental: 120

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 10

Grupo de edad de los participantes sin discapacidad: 17-27 años

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 9-17 años

Tramo de participación de los participantes con otro tipo de discapacidad: 9-17 años

**Contexto**

No formal: actividades extracurriculares practicadas durante 10 días a razón de 6 horas diarias

**Tipo de material**

Adaptado, específico para la inclusión social de personas con discapacidad mental: Bolas sonoras, bolas de colores, palos de colores, silbatos elaborados con semillas de albaricoque.

## Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad mental

Aspecto pedagógico: Formar educadores especializados para adaptar los juegos a las personas con discapacidad.

objetivos: organización de grupos, uso de juegos colectivos tradicionales, iniciación con respecto a roles y reglas, distribución de tareas bien definidas según el tipo de discapacidad: liderazgo, responsabilidad en relación al espacio (calco, etc.), al material Aspecto socio-relacional: Jugar a las personas en situación de discapacidad mental integrándolas en grupos de personas "válidas" (niños, adultos o ancianos), animación participativa, aprendiendo a aceptar la diferencia a través del juego.

## Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual

Kafza oum, Iftah ya ouarda, Chabaket ensayado, Essid o el laboua, Los 7 guijarros, Tira y afloja, Byout cheche, Agf, La cola de la culebra, El pastor, la manada y los cazadores, Lucha grech, Barrima, Ya hachra jek el eechrine, Tanguiz el ouezra, Rakassa

## Evaluación y conclusión

Gracias a esta buena práctica, organizada en forma de festival, y también como curso de formación para educadores especializados en discapacidad, se han creado nuevas habilidades en el campo de los juegos deportivos tradicionales y la inclusión. El conocimiento generado ha contribuido al desarrollo de la tolerancia y la aceptación de la diferencia. de los niños con discapacidad por otros niños y, en consecuencia, al éxito de una mejor integración e inclusión social de los niños en dificultades.

Además, la práctica habitual de estos juegos 6 horas al día durante 10 días durante este taller-festival permitió a los niños en general y en particular a los discapacitados mentales, practicar, interactuar, expresarse a través del cuerpo y las emociones, desarrollarse. todas las dimensiones posibles gracias a los juegos deportivos tradicionales.

## Tipo de impacto

Impacto mediático: se dispone de la información en los siguientes enlaces web:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouzid>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

Impacto en la mejora o incluso en la multiplicación de los intercambios entre los diferentes centros para personas con discapacidad mental, así como en el aumento de los encuentros lúdicos que ahora son muy frecuentes entre niños con discapacidad mental y otros niños.

Este Festival dio lugar a la creación de un club en cada centro especializado en discapacidad mental.

Impacto educativo: impacto en educación, formación, salud.

Impacto en el descubrimiento de la riqueza de los Juegos Deportivos Tradicionales, en particular los pertenecientes al patrimonio mediterráneo y nacional.

Impacto en la conciencia de la necesidad de hacer jugar a los niños con discapacidad, del efecto observado en estos niños y de su derecho a beneficiarse, al igual que los demás niños, de actividades lúdicas de ocio.

### **Material generado**

El material del que se dispone se encuentra en los enlaces web mencionados anteriormente.



**Nombre de la buena práctica:**

**Uso de juegos y deportes tradicionales para personas mayores vulnerables como medio terapéutico de inclusión social**

**Tipo de organización**

Contexto educativo - Animación

**Tipo de buenas prácticas**

Juegos Deportivos Tradicionales, propios de nuestra herencia y además juegos deportivos tradicionales (especialmente de origen mediterráneo).

**Organizador de la institución**

ATSJSP - Centro de protección de personas mayores - Dirección Regional de Cultura de La Manouba - Túnez

**Ciudad - Región - País:**

La Manouba - La Manouba - Túnez

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Alzheimer, autismo, invidentes y sordos; discapacidad física

**Presentación de los participantes**

Funciones de las personas en situación de discapacidad: jugador, árbitro, director de equipo

Número de participantes con discapacidad: 10

Número de participantes con discapacidad mental: 30

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 10

Grupo de edad de los participantes sin discapacidad: 20 - 60 años

Tramo de participación de los participantes con discapacidad mental: 50-105 años

Tramo de participación de los participantes con otro tipo de discapacidad: 50-70 años

Entre los participantes sin ningún tipo de discapacidad, se describen más arriba las personas de salud, los animadores de los clubes del día y los acompañantes de los centros de protección de la tercera edad.

**Contexto**

No formal: Actividad de tiempo libre, eventos, juegos (actividad específica), una vez a la semana durante todo el año.

## Tipo de material

Adaptado, específico para la inclusión de personas con discapacidad psíquica: Bola ligera, palo de palmera, bolas de tela ligera, cuerdas de rafia ligera, tapas de madera de olivo de gran volumen, globos.

## Experiencias y estrategias inclusivas llevadas a cabo con personas con discapacidad intelectual

Presentar la intervención de forma amable para ganarse la confianza de las personas mayores vulnerables que no aceptaron inmediatamente nuestra presencia).

Explicar, demostrar y luego aplicar una pelota JST para provocar reacciones.

Alternar actividades motrices con actividades artísticas, artesanales y cognitivas para evitar la fatiga excesiva y el riesgo de aburrimiento y brindar la oportunidad de una recuperación lúdica y activa.

## Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual

Juegos cognitivos tradicionales: Kharbga, Sig, Tocha, Bouguira, etc., parte de los cuales fueron realizados por los propios mayores en los talleres de trabajo práctico que les ofrecimos. Juegos de rompecabezas populares (nombre original: "tchenchina" = acertijo), Juegos de bolos - Bolas de masa hervida

Peonza - Dardos de papel



## Evaluación y conclusión

La implantación de diversas actividades y en particular del juego deportivo tradicional en los centros especializados provocó una estimulación del comportamiento de estas personas mayores en situación de minusvalía, una mayor autoconfianza, así como un despertar cognitivo y físico.

## Tipo de impacto

Impacto mediático: social página de Réseau fb:

<https://www.facebook.com/groups/373925874637>

<https://www.facebook.com/ezzeddine.bouzid>

<https://www.facebook.com/search/videos/?q=atsjsp>

Difusión e información gracias a la evaluación observable reportada a los diferentes institutos gubernamentales y de la sociedad civil: Ministerio de Cultura, Ministerio de la Mujer, Infancia, Vejez y Familia, así como seis asociaciones para la protección de las personas mayores en varias provincias vecinas. (Túnez, Nabeul, Bizerte, Béja, Le Kef). Impacto en el interés de estos centros, que cada vez están recibiendo más pintores, músicos y artesanos voluntarios.

Impacto en la mejora de las relaciones interpersonales y en el desarrollo de intercambios entre los distintos centros de personas mayores.

Organización de un festival y un coloquio científico internacional en diciembre de 2019.

Creación de una guía de juegos tradicionales y fichas de juegos tradicionales adaptada a personas mayores en situación de discapacidad.

Impacto educativo: Impacto en la formación de los educadores en formación de la ATSJSP que cada vez son más numerosos para interesarse por estos centros.

Impacto en la salud: Impacto en la salud física y mental de las personas mayores vulnerables y discapacitadas.

## Material generado

El material del que se dispone se encuentra en los enlaces web mencionados anteriormente.

## 4. Contextos de educación formal y no formal

### Nombre de la buena práctica:

**Astrágalo**

### Tipo de buena práctica

Juegos y deportes tradicionales

### Institución organizadora

Archeonaute

### Ciudad - Región - País:

Verona - Veneto – Italia

### Tipo de discapacidad de los participantes

Personas con diversos tipos de discapacidad

### Presentación de los participantes

Funciones de las personas con discapacidad: Jugador, observador

Número de participantes sin discapacidad: 114

Número de participantes con discapacidad mental: 11

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: -

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 18-60

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 8-18

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 0

### Contexto

Formal: Sesión de educación primaria-Clase

No formal: Tocati - Festival Internazionale dei Giochi en Strada

### Frecuencia de buenas prácticas

Cada año escolar

## **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Este es un juego de habilidad, el astrágalo (hueso del tarso corto) se deja caer en el aire 5 a la vez y se levanta con el dorso de la mano. La segunda fase consiste en contar el astrágalo caído y los otros astrágalos capturados y procesar los datos (dependiendo de la cara en el aire, se da una puntuación). Para los niños con discapacidades y los niños, redujimos el número de astrágalo y simplificamos el conteo de combinaciones.

## **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Astrágalo

## **Evaluación del impacto positivo de las buenas prácticas relacionadas con la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Descripción de la evaluación: Propusimos la actividad en clase con la participación de todos los alumnos, en la que debían expresar su opinión sobre esta actividad. Los niños se divirtieron y los profesores y padres se alegraron con la iniciativa.

**Nombre de la buena práctica:**

**S-cianco (lippa)**

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Associazione Giochi Antichi APS

**Ciudad - Región - País:**

Verona - Veneto - Italia

**Presentación de los participantes**

Funciones de las personas con discapacidad: Jugador

Número de participantes sin discapacidad: 250

Número de participantes con discapacidad mental: 15

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: -

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 10 - 80

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 10 - 30

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad:

**Contexto**

Formal: Educación primaria-Encuentros

No formal: Actividad de tiempo libre

**Frecuencia de buenas prácticas**

Cada curso escolar

**Infraestructura**

El juego generalmente tiene lugar al aire libre, pero también se puede jugar en interiores, en gimnasios, para facilitar la accesibilidad y la seguridad.

**Tipo de material**

El material se puede adaptar a las necesidades, se pueden usar herramientas más livianas y se puede usar una yegua más grande (la roca objetivo a golpear)

## **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Es importante hacer entender a la gente que las herramientas pueden ser peligrosas y que al lanzar el s-cianco alguien puede resultar golpeado. Los instructores tienen mucho cuidado y ayudan a las personas con discapacidades intelectuales a comprender el uso de las herramientas y la fuerza correcta para usar.

## **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

S-cianco

## **Evaluación y conclusión**

El juego en sí no es complicado, no pone límites intelectuales, al contrario, puede enseñar a las personas con discapacidad intelectual a integrarse en la comunidad, aprender a jugar en equipo y mejorar la coordinación corporal.

## **Material generado**

Se elaboraron diversos documentos

## **Ubicación del material generado (en línea o físico)**

[http://inx.istruzioneeverona.it/educazionefisica/wpcontent/uploads/2018/10/18\\_Progetto-s-cianco-scuola-2019.pdf](http://inx.istruzioneeverona.it/educazionefisica/wpcontent/uploads/2018/10/18_Progetto-s-cianco-scuola-2019.pdf)

<https://www.culturaveneto.it/it/web/cultura/identita-e-lingua-veneta/discipline-ludico-sportive-tradizionali-venete/s-cianco>

<https://www.associazionegiocchiantichi.it/cosa-facciamo/collaborazioni/ust-xii>

**Nombre de la buena práctica:**

**Gioco del pallone col bracciale**

**Tipo de buena práctica**

Ambos: Deportes y Juegos Tradicionales + Actividades Físicas o Deportes en general.

**Institución organizadora**

Ente Disfida del Bracciale

**Ciudad - Región - País:**

Treia (MC) - Marcas - Italia

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Discapacidades cognitivas leves

**Presentación de los participantes**

Funciones de las personas con discapacidad: Palyer

Número de participantes sin discapacidad: 85

Número de participantes con discapacidad mental: 3

Número de participantes con otro tipo de discapacidad: 2

Rango de edad de los participantes sin ninguna discapacidad: 10-35

Grupo de edad de los participantes con discapacidad mental: 10-16

Grupo de edad de los participantes con otro tipo de discapacidad: 10-16

**Contexto**

Formal: Educación primaria

No formal: Eventos (festival)

**Frecuencia de buenas prácticas**

Tres veces a la semana

**Infraestructura**

El acceso de los participantes se realizó de modo escalonado, respetando la asignación de diversos espacios para personas con discapacidad intelectual.



### **Tipo de material**

El Bracciale (brazalete de madera que cubre la mano, utilizado para golpear la pelota) y la pelota se pueden adaptar para simplificar la práctica según las necesidades de las personas.

### **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Se facilitan distintas consignas y adaptaciones para posibilitar la participación de las personas con discapacidad intelectual

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Gioco del Bracciale

### **Material generado**

En la página web se muestran imágenes de las competiciones de años anteriores.

### **Ubicación del material generado (en línea o físico)**

[http://www.prolocotreia.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=66&Itemid=563](http://www.prolocotreia.it/index.php?option=com_content&view=article&id=66&Itemid=563)

## Nombre de la buena práctica

Día del deporte adaptado

## Tipo de organización

Contexto asociativo

## Tipo de buena práctica

Juegos y deportes tradicionales

## Institución organizadora

ALADI - Asociación Lavrense de Apoyo a los Discapacitados Intelectuales

## Ciudad - región - país

Porto - Porto - Portugal

## Tipo de discapacidad de las personas participantes

Discapacidad motriz e intelectual

## Presentación de participantes

El papel de las personas con discapacidad intelectual en la actividad: Jugador y observador

Número de participantes (sin discapacidad): 350

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 06

Número de participantes (con otras discapacidades): 100

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 4 - 40

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 16 - 70

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 16 - 70

## Contexto

**Educación formal:** Educación primaria y educación secundaria- eventos (taller, seminarios, encuentros)

**Educación no formal:** Actividad de tiempo libre (campamentos y otro tipo de eventos)

## Frecuencia de buenas prácticas

Una vez al año

### **Tipo de material (inclusión social)**

Algunos materiales se adaptan para facilitar la participación

### **Experiencias y estrategias inclusivas realizadas con personas con discapacidad intelectual**

Es una experiencia de unidad, unión entre personas con y sin discapacidad. Es una experiencia que permite compartir actividades y dificultades del día a día en la realización de determinados juegos.

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Juego de cuchara, juego de relevos, juego de gato, carrera en silla de ruedas, caída de obstáculos / alfileres, juego de hucha, relevo con agua: llenar el cubo....

### **Evaluación y conclusiones**

Todos los momentos de convivencia entre poblaciones especiales y no especiales pueden convertirse en momentos excelentes para compartir experiencias y vivencias y para unir y aceptar las diferencias.

### **Tipo de impacto en la inclusión social**

Sí. Compartir actividades en el sitio web de la institución y en Facebook.

## Nombre de la buena práctica

Hacer deporte es saludable

## Tipo de organización

Festival

## Tipo de buena práctica

Juegos y deportes tradicionales

## Institución organizadora

Núcleo dos Naturais e Amigos da Vila de Cabeço de Vide

## Ciudad - Región - País:

Amora - Setubal - Portugal

## Tipo de discapacidad

Personas con discapacidad física

## Presentación de los participantes

Las personas con discapacidad realizan dos funciones principales: Jugador y Observador

Número de participantes (sin discapacidad): 6

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 6

Número de participantes (con otras discapacidades): 6

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 0-80

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): +12

Edad media de los participantes (Con otro tipo de discapacidad): +12

## Contexto

Educación formal: Educación Primaria, Educación secundaria y educación universitaria.  
En el contexto de festivales, encuentros o talleres.

Educación no formal: Educación Primaria, Educación secundaria Actividades extracurriculares, Actividad de tiempo libre

## Frecuencia de buenas prácticas

Una vez al mes

### **Descripción de la experiencia**

Realizamos la actividad en conjunto con una Asociación de Parálisis Cerebral y los participantes quedaron muy satisfechos con la posibilidad de practicar.

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Juego de burro, 2) Juego de rana, 3) Enrolle la botella

### **Evaluación y conclusiones**

La valoración es positiva, por lo que los organizadores están disponibles para realizar demostraciones y participar de intercambios con organizaciones interesadas.

### **Tipo de impacto en la inclusión social de personas con discapacidad**

Siempre que hemos tenido la participación de personas con necesidades especiales la retroalimentación ha sido muy buena

### **Descripción del material**

Los encuestados facilitaron el enlace para consultar el material de la experiencia.

[https://www.facebook.com/ncabecodevide/photos/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/ncabecodevide/photos/?ref=page_internal)

<https://sites.google.com/site/nnavcabecodevide/home/eventos-e-desporto>

### **Ubicación del material generado (en línea o físico)**

Se puede consultar en el enlace de Facebook.

**Nombre de la buena práctica**

**Jugando con la tradición (preescolar) //2) diversión con diversión (1er ciclo)**

**Tipo de organización**

Actividad escolar y festivales

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

C.A.L.M.A. Tomar - Clube de Actividades de Lazer e Manutenção

**Ciudad - Región - País:**

Tomar - Santarém - Portugal

**Tipo de discapacidad**

Personas con discapacidad intelectual y física

**Presentación de los participantes (Igualdad social)**

Las personas con discapacidad realizan la función de Jugador

Número de participantes (sin discapacidad): 20

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 3

Número de participantes (con otras discapacidades): 1

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 3-10 años

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 3-10 años

Edad media de los participantes (con otro tipo de discapacidad): 3-10 años

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria

Educación no formal: Actividades extracurriculares

**Frecuencia de buenas prácticas**

Una vez por semana

**Descripción de la experiencia**

En los eventos realizados en actividades formales y no formales, participaron niños de diversas edades con y sin discapacidad y de ambos sexos, adaptándose las actividades

según el desarrollo motor y el tipo de discapacidad de los participantes. Las adaptaciones se hicieron según el tamaño del material, las condiciones espaciales, la duración de la actividad, entre otras

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

Tiro de la lata, Juego de la Compostela, Juego de la Rueda, Juego de la Bolsa, Carrera de la Cuchara, Carrera de Esquíes (zancos horizontales), Carrera de Coches Rodantes, Gymkhana de cañas, Carrera de Pies Atados, Juego del Anillo, Tira de la Cuerda.

Tiro de la lata, Juego de la Compostela, Juego de la Rueda, Juego de la Bolsa, Carrera de la Cuchara, Carrera de Esquíes (zancos horizontales), Carrera de Coches Rodantes, Gymkhana de cañas, Carrera de Pies Atados, Juego del Anillo, Tira de la Cuerda.

### **Evaluación y conclusiones**

El objetivo es conseguir que todos jueguen, adaptando las características de cada juego. Sin fines competitivos, solo con la práctica dirigida a generar bienestar, contribuyendo así al mantenimiento de nuestra identidad y valores tradicionales.

## **Nombre de la buena práctica**

**Juegos tradicionales en “my village”**

## **Tipo de organización**

Actividad escolar y festivales

## **Tipo de buena práctica**

Ambos: Juegos tradicionales y Deportes + actividades físicas o deportes en general

## **Institución organizadora**

Associação Mover Viseu

## **Ciudad - Región - País:**

Viseu - Viseu - Portugal

## **Tipo de discapacidad**

Gran variedad de discapacidad intelectual y física

## **Presentación de participantes (Igualdad social)**

Rol de los participantes con discapacidad intelectual dentro de las actividades:  
Jugadores

Número de participantes (sin discapacidad): 40

Número de participantes (Con discapacidad intelectual): 20

Número de participantes (con otras discapacidades): 10

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 5 – 14 años

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 10-14 años

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 10-14 años

## **Contexto**

Educación formal: Educación secundaria - unidad didáctica y talleres

Educación no formal: Actividad de tiempo libre

## **Frecuencia de buenas prácticas de las buenas prácticas**

Una vez al mes

## **Infraestructura**

Espacios Públicos y Privados



### **Tipo de material (inclusión social)**

Sin material específico o adaptado.

### **Descripción de la experiencia de Inclusión Social**

Desarrollar actividades en espacios públicos y privados, con la participación de personas con y sin discapacidad. (Inclusión social)

### **Juegos utilizados en las Buenas Prácticas para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

1) Juego de tejer, 2) Juego de tirar de la cuerda, 3) Carrera de bolsas, 4) Juego de cuchara y huevo, 5) Juego de cinta, 6) Juego de mono, 7) Juego de arco y gancho, 8) Juego de las latas, 9) Juego de pin, 10) Juego de arco, 11) Juego de números, 11) Juego de destino (inclusión social).

### **Evaluación y conclusiones**

Promover la cultura de los deportes y juegos tradicionales, contribuyendo al desarrollo motor, cognitivo y social de los niños (los juegos integran las Directrices Curriculares para la Educación Preescolar, DGE / ME y la Carta Internacional de la UNESCO para la Educación Física, la Actividad Física y el Deporte).

### **Tipo de impacto en la inclusión social de personas con discapacidad**

Se puede identificar el resultado de la experiencia en [www.moverviseu.com](http://www.moverviseu.com) / <https://pt-pt.facebook.com/moverviseu/>

### **Material generado**

Notas. Se puede identificar el resultado de la experiencia en [www.moverviseu.com](http://www.moverviseu.com) / <https://pt-pt.facebook.com/moverviseu/>

**Nombre de la buena práctica:**

Capoeira

**Tipo de organización**

Deporte

**Tipo de buena práctica**

Juegos tradicionales

**Institución organizadora**

Federación Mundial de Capoeira

**Ciudad - región - país**

Budapest - 1221 - Hungría

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Síndrome de Down

**Presentación de participantes (inclusión social)**

El papel de las personas discapacitadas en la actividad: Jugador

Número de participantes (sin discapacidad): 30

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 9

Número de participantes (con otras discapacidades): 43

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 9 – 18 años

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 9 – 14 años

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 6 – 14 años

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria - sesión de clase, eventos

Educación no formal: Actividades extracurriculares; Eventos (festival, celebraciones,)

**Frecuencia de buenas prácticas**

Una vez por semana

### **Descripción de la experiencia para la inclusión de personas con discapacidad intelectual**

El trabajo de Capoeira siempre ha sido una atracción para personas con diferentes discapacidades y siempre ha sido un éxito por los elementos que se encuentran en la Capoeira como la lucha, la danza, la música, los instrumentos y la historia. Capoeira tiene el poder de adaptarse a cualquier lugar.

### **Mencione los juegos utilizados en las Buenas Prácticas de Inclusión Social.**

La Capoeira

### **Evaluación y conclusiones**

La valoración de la experiencia es muy positiva

**Nombre de la buena práctica:**

**Juegos populares y tradicionales portugueses inclusivos**

**Tipo de organización**

Festival

**Tipo de buena práctica**

Ambos: Juegos tradicionales y deportes

**Institución organizadora**

Confederação Portuguesa das Coletividades de Cultura, Recreio e Desporto

**Ciudad - región - país**

Amadora - Lisboa - Portugal

**Tipo de discapacidad de las personas participantes**

Personas con discapacidad intelectual moderada

**Presentación de participantes (inclusión social)**

Rol de los participantes con discapacidad intelectual: Jugador, árbitro, monitor

Número de participantes sin discapacidad: 5

Número de participantes con discapacidad intelectual: 3

Número de participantes con otras discapacidades: 3

Edad media de los participantes sin discapacidad intelectual: 6 – 80 años

Edad media de los participantes con discapacidad intelectual: 6 – 80 años

Edad media de los participantes con otras discapacidades: 6 – 80 años

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria - unidad didáctica; educación secundaria - unidad didáctica; educación universitaria - unidad didáctica

Educación no formal: Actividades extracurriculares, actividad de tiempo libre (festival), deporte escolar

**Frecuencia de buenas prácticas**

Cada semestre escolar

## **Infraestructura**

Ausencia de barreras arquitectónicas

## **Tipo de material (inclusión social)**

Sin material adaptado para personas con discapacidad intelectual.  
Kits de juegos tradicionales

## **Descripción de la experiencia (inclusión social)**

Esta entidad, tanto en las actividades formales como en las no formales, buscó satisfacer a través de diferentes juegos tradicionales las necesidades de cada participante, teniendo en cuenta las cuestiones de edad, género y discapacidades demostradas en el transcurso de las acciones realizadas.

## **Juegos utilizados en las buenas prácticas de Inclusión Social.**

Juego de tracción de 1 cuerda Carrera de 2 sacos Juego de lanzamiento de 3 pies Juego de 4 cinquillo 5 Juego de plata Juego de 6 barras de bufanda Juego de 7 muertes

## **Evaluación y conclusiones**

Excelente aceptación y adaptación a las normas y contenidos propuestos.

## **Tipo de impacto en la inclusión social de personas con discapacidad**

La comunidad involucrada se implicó muy positivamente en los eventos realizados.

## **Material generado**

Libros de texto y libros pedagógicos  
Confederação Portuguesa das Colectividades de Cultura, Recreio e Desporto (2015).  
100 Jogos Tradicionais 100% futuro!. Confederação Portuguesa das Colectividades de Cultura, Recreio e Desporto. Lisboa.

**Nombre de la buena práctica:**

Juegos adaptados

**Tipo de buena práctica:**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Agrupación escolar de Lousã

**Ciudad - región - país**

Lousã - Coimbra - Portugal

**Tipo de discapacidad de los participantes**

Personas con discapacidad física e intelectual

**Presentación de participantes (inclusión social)**

Rol de las personas con discapacidad en la actividad: Jugador

Número de participantes (sin discapacidad): 935

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 12

Número de participantes (con otras discapacidades): 53

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 6 – 12 años

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 6 – 12 años

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 6 – 12 años

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria - eventos (festival, jornada escolar, jornada familiar,.), educación secundaria - sesión de clase, unidad didáctica

Educación no formal: Actividades extracurriculares, eventos (festival, celebraciones)

**Frecuencia de buenas prácticas**

Cada semestre escolar

**Descripción de la experiencia para personas con discapacidad intelectual**

"El principio fundamental de las escuelas inclusivas es que todos los alumnos aprendan juntos siempre que sea posible, independientemente de las dificultades y diferencias. Estas escuelas deben reconocer y satisfacer las diversas necesidades de sus alumnos, adaptándose a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje, a fin de garantizar un buen nivel de educación para todos, a través de planes de estudio adecuados, buena

organización escolar, estrategias pedagógicas, el uso de recursos y la cooperación con las respectivas comunidades (p. 11-12) ". Declaración de Salamanca (UNESCO, 1994). Con base en este principio, cualquier estudiante con discapacidad intelectual puede participar sin ningún tipo de restricción. Los juegos fueron seleccionados de acuerdo con criterios de praxis motora, de manera que existiera un equilibrio de interacción, cooperación, oposición y actividades psicomotoras. Se excluyen los duelos 1x1. La estrategia utilizada permite a cualquier alumno intervenir y relacionarse con los participantes sin excepción. Los alumnos son apoyados por asistentes y profesores, pero solo intervienen cuando es necesario.

### **Juegos utilizados en las buenas prácticas de Inclusión Social.**

Juego de Grilo, 2. J. da Bota, 3. J. do Burro, 5. Carrera de bolsas, 6. Carrera de piedras (en grupo), 7. Carrera de barras, 8. Juego de Beto, 9. Carrera de cucharas y huevos, 10. Carrera de bolos, 11. Juego de pelota, 12. Juego de pelota de aro, 13. Juego de naranja, 14. Juego de naranja (2) (juego de den), 15. Carrera de tres patas, 16. Barra de pañuelos, 17. Vecino me da una luz (4 esquinas o esquinas), 18. Saltar la cuerda en grupo o individualmente, 19. Comer la galleta, 20. Lanzar las latas, 21. Tirar la cuerda en una línea.

### **Evaluación y conclusiones**

La actividad es muy bien acogida, incluye a los padres de los alumnos en su implementación, y es a través de ellos que, al finalizar la actividad, se evalúa la participación, adherencia y grado de satisfacción de todos los involucrados.

### **Tipo de impacto en la inclusión social de personas con discapacidad**

Los juegos seleccionados fueron esencialmente juegos cooperativos y de oposición sin competición. Pudimos observar que la participación de los estudiantes en las actividades nos permitió observar la disipación de las dificultades de los estudiantes. Todos los alumnos, independientemente de sus características, participaron sin restricciones, eligiendo relacionarse libremente en parejas o en grupos.

### **Material generado**

Documentos de apoyo a la actividad, sugiriendo cómo actuar en el rol de animadores.

**Nombre de la buena práctica:**

Juegos comunales

**Tipo de organización**

Festival

**Tipo de buena práctica**

Juegos y deportes tradicionales

**Institución organizadora**

Freguesia de Lousã e Vilarinho / Agrupamento de Escolas da Lousã / Estado

**Ciudad - región - país**

Lousã - Coimbra - Portugal

**Tipo de discapacidad**

Personas con diversos tipos de discapacidad

**Presentación de participantes (inclusión social)**

Rol de las personas con discapacidad en la actividad: Jugador

Número de participantes (sin discapacidad): 900

Número de participantes (con discapacidad intelectual): 5

Número de participantes (con otras discapacidades): 64

Edad media de los participantes (sin discapacidad): 8 – 12 años

Edad media de los participantes (con discapacidad intelectual): 8 – 12 años

Edad media de los participantes (con otras discapacidades): 8 – 12 años

**Contexto**

Educación formal: Educación primaria - eventos

Educación no formal: Evento: Juegos de la ciudad

**Frecuencia de buenas prácticas**

Una vez al año

**Descripción de la experiencia para personas con discapacidad intelectual**

Se considera una actividad inclusiva donde todos los niños, independientemente de las características de los alumnos, sean los que sean. Los alumnos en cuestión se insertan



en el grupo de sus compañeros y participan en las actividades junto con otra clase de otro colegio que forma parte de la Agrupación de Escuelas de Lousã – AEL.

### **Mencione los juegos utilizados en las buenas prácticas de inclusión social.**

Pile tres, Cricket, paseos colectivos, paseos individuales, carrera de aro o arrelleixa, halcón, uno es suficiente, caricas, burro, palaio, diablo, guijarros, vecino dame una luz, juego de pelota, aro, naranja, carrera de sacos, piedra o carrera de mazorcas, juego de gloria, tirón en línea, tirón de carrera, juego de barra, barra de carrera, juego de barra de prisionero, juego de beto, bola de veneno, etc.

### **Evaluación y conclusiones**

Esta actividad se ha realizado sin interrupción desde 2006, siempre con el objetivo de mantener las tradiciones locales, pero a la que se han asociado juegos de otros lugares, como resultado de encuentros, intercambios entre escuelas y también como resultado de la investigación de documentación escrita y oral. Se considerará altamente positiva su aceptación en la comunidad de tal manera que los socios participantes han ido aumentando durante estos años (16), entre los cuales, merece mención especial la Universidad de Coímbra (FCDEF), el Estatuto de Escuela Vocacional de Lousã, el EYL, el Grupo de Educación Física y profesores de primer ciclo, Santa Casa da Misericórdia de Lousã, ARCIL y Club de Rugby de Lousã, Club Deportivo Lousanense, GNR y Ayuntamiento de Lousã. La actividad nació de la intención y preocupación de la JFLV por preservar estas manifestaciones lúdicas y apelar a su preservación y promoción. A esto se asociaron varias otras iniciativas resultantes de trabajos y proyectos de estudiantes e instituciones.



# CAPÍTULO

# 3

**CURSOS Y MATERIALES DE FORMACIÓN** en inclusión social, mediante el uso de los juegos y deportes tradicionales

## 1. Introducción

En este apartado hemos seleccionado unos ejemplos de cursos de formación y materiales que emplean los juegos y deportes tradicionales para la mejora de la inclusión de personas con discapacidad intelectual.

Hemos organizado estos documentos en dos grandes apartados correspondientes a los contextos de educación formal y de educación no formal. El trabajo de documentación realizado ha confirmado la escasa presencia de cursos de formación y materiales específicos que empleen los juegos deportivos tradicionales con finalidad inclusiva. Esta constatación ratifica el interés del proyecto Opportunity para ayudar a cubrir una limitación existente en este ámbito.

Para cada ejemplo documentado aportamos los siguientes apartados: Institución organizadora, ciudad/región/País, tipo de formación, duración del curso de formación, descripción del programa (objetivos, contenidos, estrategias, tipo de certificado o reconocimiento), material generado y enlaces donde localizar la información.

## 2. Cursos de formación en juegos y deportes tradicionales e inclusión social dentro de la Educación formal

### Nombre del curso de formación:

Juegos pastorales 2017-2018

### Institución organizadora

Escuela de educación primaria Svetvinčenat

### Ciudad - región - país

Croacia – Istria - Svetvinčenat

### Tipo de formación

Educación formal. Educación Primaria. Proyecto eTwinning para escuelas

### Duración del curso de formación

Un año escolar 2017/2018

### Descripción del programa

Al inicio del curso 2017/2018 se inició este proyecto con el nombre Traditional European Games, que tenía como objetivo conectar a alumnos de primaria de toda Europa intercambiando experiencias de Juegos Tradicionales de su tierra natal a través de descripciones, fotografías, vídeos, entrevistas, encuestas, etc.

Por primera vez, la escuela primaria Svetvinčenat participó en la comunidad eTwinning como socio en el proyecto de intercambio de juegos tradicionales.

La plataforma eTwinning ofrece la oportunidad de compartir experiencias con estudiantes de diferentes edades, intereses y orígenes sociales. En nuestro caso, lo más destacado es que la mayoría del colectivo académico estuvo involucrado en el proyecto; estudiantes de distintos niveles educativos, y también un equipo de profesorado que enriquecieron el proyecto y permitieron que la maravillosa historia tuviera continuidad.

Esta historia comenzó cuando nuestros abuelos eran pequeños, según algunos incluso mucho antes, pero tomó tiempo redescubrirla. Gracias a eTwinning, aprendimos a identificar los juegos tradicionales en español, hablamos y mantuvimos correspondencia en inglés, y también empleamos el idioma italiano. Todas las actividades fueron complementadas con música y un registro audiovisual.

La idea fue explorar y contar la historia a amigos involucrados en el proyecto en toda Europa, pero a medida que el proyecto se acercaba a su objetivo, iniciamos un nuevo proyecto de enseñanza nativa: From Village to Village, y decidimos ampliarlo con la temática De pueblo en pueblo - juegos pastorales.

Se practicaron juegos que empleaban un número ilimitado de jugadores, que no se necesitaban un campo especial, y que se podían jugar en cualquier lugar. Si se precisaba de algún material, se podía encontrar en la naturaleza, del mismo modo que lo hacían nuestros antepasados. También fue una oportunidad para favorecer un diálogo intergeneracional con nuestros abuelos. Igualmente, el proyecto incluyó la participación de estudiantes de la comunidad de Rumanía que a menudo abandonan la escuela o no les gusta participar en actividades colectivas. La experiencia fue muy positiva.

Nuestros invitados, Dino Živolić y Milivoj Pacenti, miembros de la Asociación Istarski Pljočkarski Savez y también de la Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, reconocida por la UNESCO, se encargaron de explicar las reglas de los juegos.

Tras escuchar con atención toda la información, pusimos en práctica la actividad y los mismos participantes se encargaron de diseñar, registrar y editar las imágenes. Se empleó el idioma original y también se tradujeron y subtituló a tres idiomas que más conocemos: idioma estándar croata, inglés e italiano!

### **Enlaces:**

<https://youtu.be/VC-durQTb4> <https://youtu.be/OwolAg480z4>

**Nombre del curso de formación:**

**Proyecto “Change Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469): actividades de patrimonio cultural y nutrición en el medio ambiente mundial.**

**Ciudad - región - país**

Croacia -Istra, Rovinj-Rovigno

**Institución organizadora**

Escuela de educación secundaria Juraj Dobrila

**Tipo de formación**

Educación formal: Educación secundaria

**Duración del curso de formación**

5 días; 20 horas

**Descripción del programa**

El proyecto CHANGE Erasmus + KA229 (2018-1-HR01-KA229-047469, Actividades de patrimonio cultural y nutrición en el medio ambiente mundial, 2018-2021) tuvo como principal objetivo mostrar un nuevo enfoque para cambiar el punto de vista en la preservación del patrimonio cultural inmaterial. Se pretendía que los estudiantes adquirieran conocimientos sobre la identidad del propio patrimonio cultural, así como sobre el reconocimiento de la herencia cultural de otras culturas. El proyecto adoptó estrategias innovadoras tratando que los participantes fueran muy activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el proyecto participaron cinco países; cuatro países del círculo cultural mediterráneo (Croacia, Grecia, España y Portugal) que, junto con Finlandia como antecesora del norte de Europa.

Pretendían dar a conocer el patrimonio cultural de un país a través de cinco encuentros transnacionales y cinco temas, entre ellos los juegos tradicionales. La tarea de la escuela croata OŠ Jurja Dobrile de Rovinj en colaboración con Ekomuzej Batana e Istarski Pljočarski Savez (Asociación de Juegos Tradicionales de Istría) consistía en realizar talleres relacionados con los juegos tradicionales y producir un folleto con estos juegos que incluyera a todos los países participantes. Estos juegos se convirtieron en parte del plan de estudios de cada escuela asociada (Folleto de juegos tradicionales-Homenaje para ayudar a preservar el patrimonio cultural inmaterial). A través de cada encuentro transnacional se dedicó un día de movilidad a jugar los juegos tradicionales del país anfitrión.

Nuestro programa se basó en la igualdad social y también la igualdad de género. En el programa incluimos alumnos con menores oportunidades (por ejemplo, alumnos

gitanos, emigrantes), discapacidades (tanto físicas como intelectuales) y prestamos atención a la igualdad de género (para incluir el mismo número de niños y niñas). Cooperamos con la Istarski pljočkarski savez (Asociación de Juegos Tradicionales de Istría) varias veces durante el año escolar en la educación de estudiantes de primaria que participaron en el proyecto Institucionalización de la enseñanza de temas regionales la región de Istría con un proyecto sobre Juegos tradicionales de Istría.

Durante la implementación de todas estas actividades, constatamos los beneficios de la metodología empleada porque incluían una estancia al aire libre, socialización intergeneracional y generacional y cooperación con otras escuelas e instituciones que se ocupan de la educación juvenil. Los juegos también facilitaron superar algunas barreras idiomáticas y permitieron a los niños que existen juegos tradicionales que también se juegan en diferentes países europeos. Esperamos continuar su aplicación en el futuro y enriquecerla constantemente con juegos nuevos, algo olvidados, pero valiosos.

### **Participantes**

Alumnos de escuelas de cinco países; cuatro países del círculo cultural mediterráneo (Croacia, Grecia, España y Portugal) que, junto con Finlandia como antecesora del norte de Europa.

### **Enlaces**

<http://2epal-trikal.tri.sch.gr/change/>

<https://www.facebook.com/Change-Erasmus-KA229-Project-480439925812205>

## Nombre del curso

**Promoción de juegos y deportes tradicionales europeos, together para un diálogo intercultural inclusivo con personas en situación de discapacidad intelectual Erasmus+ (602910-epp-1-2018-1-ES-SPO-SSCP)**

## Institución organizadora

INEFC. Junto con socios de España (ADISPAZ en Almunia de Doña Godina, Aragón España), Italia (ANFFASS Altamura) y Francia (Papillons Blancs, AEJeST).

## Ciudad - región - país

Lleida-Barcelona, Cataluña, España; Almunia de Doña Godina, Aragón España; Altamura, Italia, París, Francia.

## Tipo de formación

Educación formal: En esta experiencia se formó a los educadores y también al colectivo de estudiantes de personas con discapacidad intelectual de los centros participantes en el proyecto.

## Duración del curso de formación

3 años 2019, 2020 y 2021 (realización curso formación intensivo de los educadores; realización de actividades inclusivas en cada país; realización del festival inclusivo en el segundo año).

## Participantes

Número de personas que se benefician del curso: 8 educadores de España, Francia e Italia; 40 personas con discapacidad intelectual de los centros participantes en el proyecto.

## Descripción del programa

Esta actividad correspondió al proyecto europeo Erasmus+ (602910-EPP-1-2018-1-ES-SPO-SSCP)

El objetivo general del proyecto TOGETHER es promover los deportes y juegos tradicionales europeos (JDT) como un puente para fomentar activamente la inclusión intercultural pacífica.

En cuanto a los objetivos específicos, el proyecto TOGETHER asume los retos de:

Objetivo 1. Desarrollar un modelo de buenas prácticas para el diálogo intercultural inclusivo de personas con discapacidades a través de los deportes y juegos tradicionales europeos (JDT).

Para lograr este objetivo, se establecen dos líneas de trabajo:



1.1 El desarrollo de la aplicación de una experiencia de diálogo intercultural inclusivo, basada en el JDT, en instituciones de personas con discapacidad intelectual (PDI) en España, Francia e Italia.

1.2 Para la integración de los juegos tradicionales jugados en los centros del proyecto, se celebra un festival internacional de juegos tradicionales en La Almunia de Doña Godina (España), cuyo objetivo es establecer un puente para el diálogo relacional inclusivo entre las PDI.

Objetivo 2. Demostrar científicamente la contribución (impacto social) de los JDT a la promoción del diálogo intercultural inclusivo dirigido por los Centros para Personas con Discapacidades Intelectuales (PDI).

Para la consecución de estos objetivos, los cuatro socios fueron coordinados por INEFC, Catalunya, España. Estos socios ADISPAZ en Almunia de Doña Godina, Aragón España; ANFFASS Altamura, Italia; Papillons Blancs en Paris, Francia y la AEJeST en Francia, realizaron las siguientes actividades formativas.

1. Formación intensiva de los educadores de los centros de personas con discapacidad intelectual.
2. Elaboración de un manual para emplear los juegos y deportes tradicionales de manera inclusiva.
3. Formación de personas adultas con discapacidad intelectual, para realizar los roles de monitores, árbitros o líderes de la actividad y jugadores de juegos tradicionales.
4. Elaboración de actividades inclusivas mediante el juego tradicional en cada uno de los territorios
5. Realización de un festival internacional inclusivo, con participantes de Francia, Italia y España y estudiantes de centros educativos locales de Aragón.
6. Elaboración de cuestionarios sobre el impacto inclusivo de la experiencia realizada.

Durante la realización de los juegos los participantes respondieron diversos cuestionarios que confirmaron el impacto positivo de la experiencia realizada en favor del diálogo intercultural inclusivo.

Los educadores de los centros de personas con discapacidad intelectual participantes del proyecto recibieron un curso de formación gratuito (Curso MOOC, sobre el tema aprender a convivir a través del juego). Esta actividad recibió un certificado.

### **Página web del curso de formación**

<https://erasmustogether.wixsite.com/erasmustogether>

### **Descripción del material**

Se elaboraron diversos materiales que se pueden consultar en la página web del proyecto.

**Nombre del curso:**

Inclusión social de las personas en situación de discapacidad intelectual través de los juegos tradicionales

**Institución organizadora**

ATSJSP

**Ciudad - región - país**

Ariana- Túnez

**Tipo de formación**

Educación formal: Enseñanza universitaria (Máster y grado). Congresos, seminarios y conferencias. Proyectos de investigación.

**Duración del curso de formación**

9 días, 54 horas

**Participantes:**

15 Jóvenes estudiantes y educadores especiales

**Descripción del programa (objetivos, contenidos o programas, estrategias de inclusión, tipo de certificado o reconocimiento):**

- Objetivo: Desarrollo de los conocimientos y las competencias pedagógicas de los educadores especializados en relación con el uso de las prácticas lúdicas físicas y cognitivas como medio terapéutico y de inclusión social para las personas con necesidades especiales.
- Plan del curso: Relación entre el deporte y la educación física: convergencias y divergencias; Teoría de los juegos a través de las civilizaciones; Preparación del taller práctico y definición de la actividad a presentar a los niños; Práctica de juegos adaptados a los discapacitados; evaluación pedagógica del acto pedagógico; definición de los componentes de la ficha pedagógica; Los componentes de la sesión de educación física adaptada; Preparación de una sesión de educación física según el tipo de discapacidad; Progresión pedagógica de la EFP adaptada; Elaboración de situaciones pedagógicas; Relación entre los juegos patrimoniales y los deportes de competición; Clasificación de los juegos deportivos; Ejercicios de aplicación de los juegos deportivos y cognitivos según la discapacidad; Análisis pedagógico de los juegos practicados por los discapacitados; Estudio de la noción de educación psicomotriz; Preparación de sesiones prácticas en materia de psicomotricidad; Enfoque pedagógico de la animación del JST juegos cooperativos - juegos de juegos.
- Tipo de diploma: Certificado de formación para educadores especializados.

**Material generado**

Documento: Guía de buenas prácticas en actividades físicas adaptadas. Federación Tunecina de Deportes para Discapacitados. Ed. Discapacidad internacional.

**Nombre del curso:**

**Formación para la inclusión social de personas en situación de discapacidad intelectual y relaciones socioemocionales.**

**Institución organizadora**

Institut Supérieur d'Éducation spécialisée (ISES)

**Ciudad - región - país**

Ciudad: Túnez; Región: La Manouba; País: Túnez

**Tipo de formación:**

Educación formal. Educación universitaria. Programa de máster. Institut Supérieur d'Éducation spécialisée (ISES), Proyectos de investigación

**Duración del curso de formación:**

15 días, 30 horas

**Participantes:**

36 estudiantes de Master II

**Descripción del programa**

Curso de Máster para estudiantes especializados, profesores de personas con discapacidad intelectual.

Tema del curso: Hacia una inclusión social de las personas en una situación de discapacidad intelectual: dinámica de grupo y relaciones socioafectivas.

-Objetivo: Inclusión social de las personas con discapacidad mediante el conocimiento de los diferentes conceptos de la psicología social y la medición de las relaciones de grupo

Estrategia: Demostración de la posibilidad de incluir las personas discapacitadas a través de los juegos deportivos tradicionales en las relaciones socioemocionales entre los miembros de un grupo.

Plan del curso: I. Presentación teórica de los conceptos clave: 1. Influencia social (normalización, conformismo, innovación, obediencia a la autoridad); 2. Cognición social (categorización social y estereotipos, las atribuciones causales; la disonancia cognitiva, el comportamiento agresivo); 3. Dinámica de grupos (tipos de grupos, creatividad, prejuicios y discriminación: teoría del chivo expiatorio, teoría del conflicto real, teoría de la identidad social, Liderazgo, cohesión de grupo, conflictos de grupo (prejuicios y comportamientos discriminatorios); II. Trabajos prácticos e investigaciones: 1. Encuesta

sociométrica: Socioafectividad y medición de las relaciones sociales; 2. Procedimientos de acompañamiento.

Tipo de diploma: Máster en Educación Especializada en Discapacidad.

### **Material generado**

Tipo y descripción del material: Tesis de maestría, Proyectos de investigación: Análisis de las relaciones socio-afectivas desarrolladas por la práctica de JST entre estudiantes con discapacidades intelectuales y estudiantes "aptos". Comparaciones entre estas relaciones y las creadas tras la práctica del deporte institucionalizado.

Localización del material generado: Centros de documentación, instituciones universitarias.

## Nombre del curso:

Curso de formación permanente del profesorado ¡Tradijoc!

## Institución organizadora

Centro de Recursos del Profesorado (CRP) - Servicios Educativos Ribera d'Ebre. Específicamente, esta actividad está organizada por el "grupo de trabajo Tradijoc"

## Ciudad - región - país

Mora d'Ebre – Cataluña - España

## Tipo de formación

Educación formal. Educación profesores de educación secundaria. Se trata de una formación dirigida a los profesores (en activo) de Educación Física de la comarca de Ribera d'Ebre.

## Duración del curso de formación

15 días (30 horas)

## Participantes

Número de personas que se benefician del curso: 10-12 maestros (especialistas en Educación Física de las escuelas de la zona.

## Descripción del programa

Este curso pretende dotar de recursos a los profesores de educación física, para que puedan organizar una jornada donde el juego tradicional, sea el protagonista. A lo largo de las sesiones, los maestros participantes, deciden la estrategia a seguir y los contenidos del **Tradijoc**. Se trata de una jornada en la que participan de 270 alumnos de 12 a 14 años, de Educación Secundaria Obligatoria y unos 10 alumnos con discapacidad intelectual.

Objetivos generales

- Diseñar y planificar el programa de la jornada Tradijocs 2022
- Investigar de juegos populares y tradicionales a través de fuentes orales y escritas (programas fiesta mayor, publicaciones locales, imágenes...)
- Conocer, aprender y practicar juegos y deportes populares y tradicionales de las Tierras del Ebro, en particular de la Ribera d'Ebre y la Terra Alta.
- Facilitar la inclusión de las personas con discapacidad intelectual.

Objetivos concretos de la actividad:

- Consensuar los juegos a realizar durante la jornada que se celebrará en mayo de 2022 en Mora de Ebro
- Concretar las zonas y espacios de juego

- Redactar las explicaciones de los juegos escogidos y elaborar un dossier para el alumnado
- Redactar las explicaciones de los juegos escogidos en inglés
- Redactar, si es posible, las explicaciones de los juegos escogidos en francés
- Hacer la previsión de materiales necesarios para cada juego
- Hacer la previsión de alumnado que participará y organizarlos en grupos heterogéneos y mezclados por procedencia
- Prever el número de monitores / as que se necesitarán y que estarán en cada juego
- Decidir la estrategia a seguir para que todas las actividades sean inclusivas

La metodología empleada es la resolución de problemas, ya que se parte de los antecedentes de los años anteriores y se discute en el grupo, sobre la organización de la jornada de ese curso. Posteriormente la jornada es llevada a cabo y supervisada por los maestros participantes en el curso.

Esta actividad tiene una orientación interdisciplinar, implicando a las siguientes materias:

- Educación física
- Lenguas extranjeras (inglés y francés)
- Formación visual y plástica

Al finalizar la actividad, se da a los participantes un Certificado de formación de 30 horas expedido por el Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña.

### **Página web del curso de formación**

Blog del Tradijoc : <http://bieljoc.blogspot.com/search/label/Tradijoc>

### **Material generado**

Edición de dossier en formato de libro impreso y digital

Libro publicado en papel y en formato digital, se puede encontrar en:

[https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka\\_/view](https://drive.google.com/file/d/1x-LPseevagC0503eodsYvozJqlyEPka_/view)

**Nombre del curso:**

**Curso de formación para la inclusión social de personas en situación de discapacidad intelectual**

**Institución organizadora:**

Asociación Tunecina de Arte y Mediación

**Ciudad - región - país**

Solimán – Nabeul - Túnez

**Tipo de formación:**

Educación formal. Formación de educadores de educación primaria y proyectos de investigación

**Duración del curso de formación:**

36 días, 36 horas

**Participantes:**

22 estudiantes

**Descripción del programa:**

Objetivo del curso: Enriquecimiento del programa de Educación Física Escolar a través del juego para niños con dificultades de aprendizaje y de zonas rurales.

Esquema del curso:

I. Control del cuerpo en el espacio; II. Control del espacio en sus componentes direccional y topológico; III. Desarrollo de habilidades transversales entre la motricidad y la cognición; IV. Desarrollo de la autonomía, la responsabilidad y la creatividad en el alumno; V. Desarrollo de habilidades de inclusión, tutoría y tolerancia.

**Materiales generados**

Documentos, Material pedagógico: Artículo publicado: Presentación, descripción e ilustración de juegos diseñados para que los alumnos se dibujen en el espacio del patio.

**Enlaces del material generado.**

<http://dx.doi.org/10.4236/ce.2015.612127>

[https://ijehss.com/uploads2021/EHS\\_4\\_222.pdf](https://ijehss.com/uploads2021/EHS_4_222.pdf)

### **3. Cursos de formación en juegos y deportes tradicionales e inclusión social dentro de la Educación no formal**

#### **Nombre del curso**

Pljočkanje para adultos con discapacidad intelectual

#### **Institución organizadora**

Centro de inclusión social y asistencia a la comunidad local

#### **Ciudad - región - país**

Istria – Buje - Croacia

#### **Tipo de formación**

Educación no formal. Formación para adultos con discapacidad

#### **Duración del curso de formación**

70 horas, una vez a la semana

#### **Descripción del programa**

Este es un centro que atiende a personas con diferentes tipos de discapacidad (discapacidad intelectual, autismo, síndrome de Down) y apoya a sus padres durante el día. Organizan diferentes tipos de actividades creativas y deportivas para que su tiempo sea útil y divertido para los usuarios. Una de las actividades es Pljočkanje que practican en el espacio abierto.



**Nombre del curso:**

**La formazione di arco UISP (la formación educativa del tiro con arco)**

**Institución organizadora**

UISP APS - Área de Formación e Investigación - SDA Giochi Individuali

**Ciudad - región - país**

Bolonia - Emilia-Romaña – Italia

**Tipo de formación**

Educación no formal. Cursos propuestos por la federación deportiva, asociación, ayuntamiento, etc.

**Duración del curso de formación**

32 horas

**Participantes**

Educadores técnicos, operadores deportivos, operadores especializados en estructuras para el tratamiento del malestar psíquico

**Descripción del programa**

Partiendo de temas de interés cotidiano, nuestro proyecto tiene como objetivo contribuir a la formación de quienes, como profesores de tiro con arco, están a punto de trabajar en lugares poco confortables y hostiles. La idea básica detrás de esta serie de lecciones es dar a los futuros profesores el mejor conocimiento posible de algunas de las diversas situaciones de angustia que pueden vivir niños y adultos en los contextos social, agregativo y educativo, y proponer actividades lúdicas y deportivas a organizaciones e instituciones como forma de apoyar la recuperación de personas desfavorecidas.

El objetivo es promover una acción proactiva de integración social entre individuos, que comparten la curiosidad y la pasión por el tiro con arco como herramienta poderosa, no en términos de equipamiento físico, sino en términos de potencial de interacción e intercambio sociocultural que involucre a individuos de diferentes edades y géneros.

El desarrollo de la comunicación, la dinámica de las relaciones sociales, las relaciones interpersonales.

Los temas tratados están relacionados con un núcleo de temas específicos de interés social actual: acoso escolar y contextos urbanos, integración social, inclusión, malestar físico, malestar psicológico, diversidad cultural.

**Página web del curso de formación**

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/formazione>

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/soft-fad-formazione-ops-a-distanza>

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/la-qualifica-opsc>

**Material generado como resultado del curso**

<http://www.uisp.it/giochitradizionali2/pagina/testi-per-aspiranti-ops>

**Nombre del curso:**

Jóvenes deportistas

**Institución organizadora**

Olimpiadas Especiales de Polonia

**Ciudad - región - país**

Varsovia, Polonia

**Tipo de formación**

Educación no formal. Cursos impartidos por federaciones deportivas, asociaciones, ayuntamientos, etc.

**Duración del curso de formación**

Según la situación: educación formal, formación de padres, voluntarios, etc.

**Participantes**

Niños con discapacidad intelectual

**Descripción del programa**

Es un programa de juegos deportivos para niños con discapacidad intelectual. Se pueden encontrar detalles en el folleto adjunto.

**Página web del curso de formación**

<https://www.olimpiadyspecialne.pl/mlodzi-sportowcy>

**Material generado como resultado del curso**

[https://www.olimpiadyspecialne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecialne/simple-page/attachments/mlodzi\\_sportowcycwiczenia.pdf](https://www.olimpiadyspecialne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecialne/simple-page/attachments/mlodzi_sportowcycwiczenia.pdf)

**Descripción del material**

Un folleto con muchos juegos y ejercicios.

**Ubicación del material generado**

[https://www.olimpiadyspecialne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecialne/simple-page/attachments/mlodzi\\_sportowcycwiczenia.pdf](https://www.olimpiadyspecialne.pl/sites/default/files/olimpiadyspecialne/simple-page/attachments/mlodzi_sportowcycwiczenia.pdf)

**Nombre del curso:**

Curso inclusión agrupación de escuelas padre Cabanita

**Institución organizadora**

Agrupación de Escuelas Padre Cabanita

**Ciudad - región - país**

Loulé - Faro - Portugal

**Tipo de formación**

Educación no Formal. Capacitación a profesores y estudiantes para el evento.

**Duración del curso de formación**

3 horas

**Participantes**

Docentes, técnicos y alumnos

**Descripción del programa**

La inclusión sólo tendrá sentido si hay cooperación entre los profesores/educadores/técnicos y el resto del personal, así como con los padres y la comunidad circundante. Tenemos que transformar la sociedad en general, cambiando los comportamientos y concienciando sobre las buenas prácticas, vigilando que se acepten e incluyan las diferencias.

Objetivos generales:

- Proporcionar una mejor calidad de la educación; responder a las necesidades de los alumnos, los profesores, los técnicos y los padres; compartir información y sensibilizar sobre la cuestión de la discapacidad;
- Proporcionar estrategias y difundir formas de intervención para los alumnos con necesidades educativas especiales; contribuir a la promoción de la inclusión;
- Realizar formación en el ámbito de las necesidades educativas especiales.

Tipo de diploma: Certificado de participación.

**Sitio web del curso de formación**

<http://ed-especial-loule.blogs.sapo.pt/>

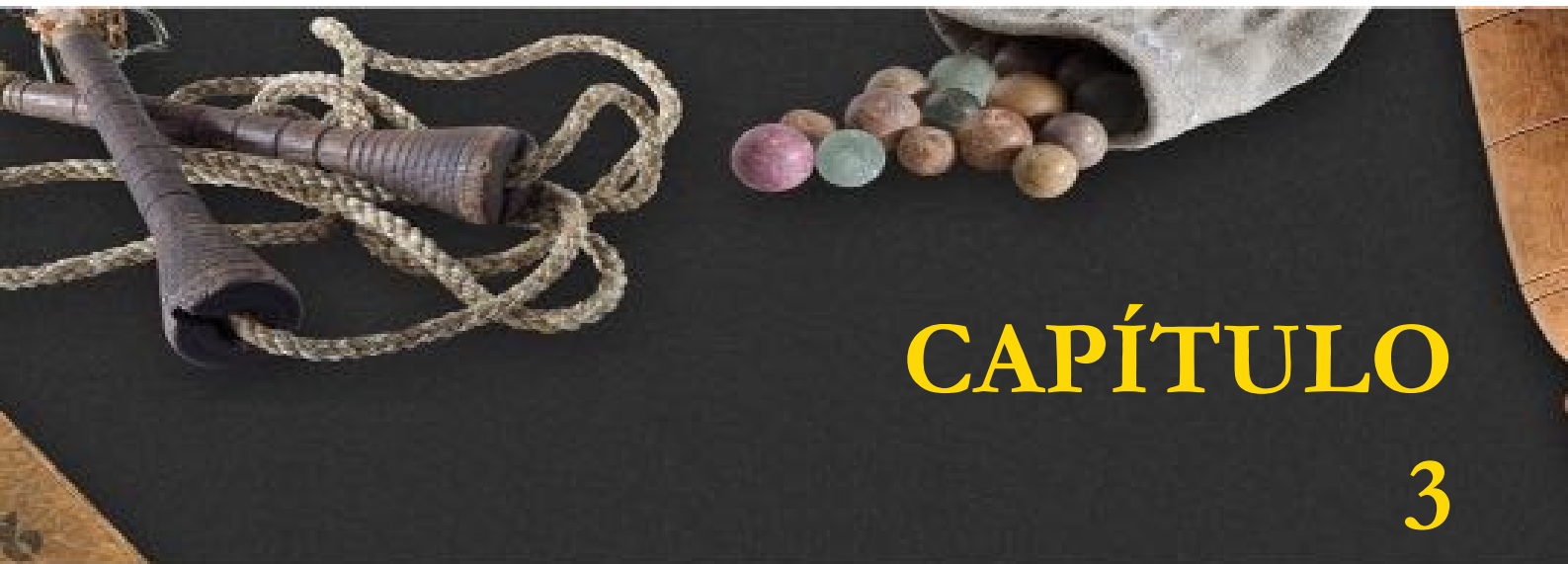
**Material generado como consecuencia del curso**

Certificado de participación

Notas

Material pedagógico

Documentos



# CAPÍTULO

# 3

**CATÁLOGO DE JUEGOS Y  
DEPORTES TRADICIONALES**  
para promover la inclusión social

## 1. Introducción

En este catálogo mostramos sesenta ejemplos de juegos deportivos tradicionales con sus correspondientes adaptaciones para favorecer la i de personas con discapacidad intelectual.

Estos juegos se podrán emplear con diferentes estrategias, ya sea para ocasiones puntuales (una sesión, un festival o encuentro multitudinario) o para una intervención más duradera (por ejemplo, mediante una unidad didáctica compuesta por varias sesiones). Estas estrategias se explicarán en el curso MOOC del proyecto OPPORTUNITY.

### 1.1. El uso educativo de los juegos deportivos tradicionales: la ludodiversidad al servicio de la educación física inclusiva.

Una educadora y un educador que se sienta comprometido con la responsabilidad de educar desde la motricidad, dispone de un repertorio de situaciones motrices casi infinito que generan saberes procedimentales para estimular y guiar a sus alumnos, deportistas y clientes desde la educación de las conductas motrices.

De entre los posibles enfoques de los que dispone la educación física seguimos la consideración de la educación física como educación de las conductas motrices. De acuerdo con la teoría de la acción motriz (Parlebas, 2001), cualquier juego dispone de un patrón de organización o lógica interna que le hace distintivo del resto de prácticas. Se trata de una carta de identidad que orienta a los protagonistas a resolver problemas referidos a la *relación con los otros participantes* (al cooperar y/u oponerse), *con el espacio* (uso de distintas subzonas prohibidas, privilegiadas...), *con el material* (pelota, volante, cuerda...) y *con el tiempo* (en distintas fases del juego y en el caso de juegos con o sin un marcador final).

Desde el enfoque de la educación de conductas motrices los *juegos deportivos tradicionales (JDT)* ocupan un papel excepcional. Son juegos de tradición local que ofrecen una gran diversidad de normas originales (a diferencia del deporte cuyas reglas son las mismas a nivel mundial) (Parlebas, 2001). Para participar en un juego, las personas deben respetar los derechos y prohibiciones que contienen las reglas, de modo que el simple hecho de jugar se fundamenta en un primer aprendizaje democrático: la aceptación del pacto de reglas.

Los JDT de tradición local están regidos por un sistema de reglas que admiten modalidades distintas según la voluntad de los participantes. Las condiciones de juego son producto de usos y costumbres locales, de modo que sus reglas varían de una localidad a otra. En cambio, el deporte corresponde a un juego deportivo institucionalizado, ya que sus reglas están codificadas por una institución centralizadora (federación) que trata de extenderlas si puede ser por todo el mundo. El deporte representa la unificación y estandarización normativa, en cambio la unidad de los JDT es precisamente su diversidad (Parlebas, 2010).

Ante la gran diversidad de experiencias motrices que pueden desencadenar los JDT es necesario disponer de un modo de clasificarlos, categorizarlos y ordenarlos. Para ello, la teoría de la acción motriz establece dominios de acción motriz o clases de situaciones motrices a partir de considerar los criterios de tipo de relación motriz con los demás participantes y de relación con el espacio.

De acuerdo con el primer criterio se identifican cuatro dominios de acción motriz, uno referido a *juegos psicomotores* sin interacción motriz (los participantes no pueden ayudarse ni oponerse) y tres que se corresponden con juegos sociomotores en los que existe la posibilidad de interactuar con compañeros y/o adversarios: *juegos cooperativos* (donde dos o más personas se ayudan para alcanzar un objetivo común), *juegos de oposición* (donde dos o más adversarios rivalizan por un mismo objetivo) y *juegos de cooperación-oposición* (los protagonistas pueden cooperar y oponerse).

Este criterio relacional justifica la posibilidad de ofrecer dos grandes contextos de experiencias educativas, unas asociadas a un entorno material (representado por los juegos psicomotores en los que los protagonistas se ponen a prueba, por ejemplo, para recorrer una distancia, lanzar objetos o superar una altura), y otras, a un entorno social (correspondiente a los juegos sociomotores, en los que toda intervención es resultado de algún tipo de relación interpersonal con las otras personas). Cuando se trata de promover valores sociales, como la igualdad de género o la inclusión social, este criterio es clave para el diseño de las experiencias educativas.

Cada una de estos cuatro dominios se pueden realizar en un espacio estable (regular, ausente de imprevistos) o inestable (que genera imprevistos o incertidumbre informacional). Este segundo criterio combinado con el anterior da lugar a ocho dominios de acción motriz (Parlebas, 2001).

Además, cada uno de estos ocho dominios de acción motriz puede originar experiencias de juego, con o sin competición, es decir, referidos a un marcador final que clasifica a los participantes en ganadores y perdedores (como ocurre en el deporte) o sin contabilizar o clasificar las intervenciones. Los JDT sin marcador ofrecen estructuras sociales de gran interés para la educación de relaciones interpersonales, ya sea en los juegos de oposición (enfrentamientos de uno contra todos, de todos contra todos) o en los juegos de cooperación oposición (situaciones en las que los jugadores pueden cambiar de equipo, como en la pelota cazadora en la que un equipo se enfrenta al resto de participantes o los juegos paradójicos en los que las protagonistas pueden ser al mismo tiempo compañeros y adversarios como sucede en los juegos de los tres campos, las cuatro esquinas o la pelota sentada).

## 1.2 La ludomotricidad: variedad y reglas originales

La unidad que caracteriza a JDT es precisamente su diversidad que se refleja en la variedad de reglas o formas de jugar. La gran diversidad de características de los JDT según el tiempo, el lugar y los grupos atestigua la influencia de las normas y valores sociales en la aplicación de las reglas. Las reglas de JDT dependen en gran medida de

los tipos de cultura. Estas reglas activan simultáneamente diferentes formas de comunicarse, utilizando espacios, objetos, formas de comenzar y terminar el juego y expresiones verbales. El universo lúdico de JDT se caracteriza por la creatividad, la imaginación y la originalidad. JDT, por tanto, constituyen una ludodiversidad exuberante (Parlebas, 2001, 2010).

Así, al comparar los juegos tradicionales con el deporte, en adelante podemos distinguirlos según los componentes que los definen. Situación motriz codificada (reglas escritas idénticas en todo el planeta), en forma de competición (campeonatos), el deporte tiene la particularidad de estar también institucionalizado (reconocido por federaciones internacionales) (Parlebas, 2001).

**Juegos tradicionales** por lo tanto, no están institucionalizados, desprovistos de reglas "estandarizadas" por parte de las federaciones. y puede ser competitivo o no. Esto también los distingue de los deportes tradicionales, que solo son competitivos y se rigen por una institucionalización local (federaciones regionales) que difiere de una región a otra.

Para comprender el valor cultural de los juegos tradicionales es necesario proclamar una etnología de la motricidad (actividades corporales), es decir, una etnomotricidad entendida como "el campo y la naturaleza de las actividades motoras, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el entorno social en el que se han desarrollado ". (Parlebas, 2001, p. 227)

Desde este punto de vista, la etnomotricidad aplicada a las características de los Juegos y deportes tradicionales refleja una gran variedad de reglas y también de condiciones socioculturales que deben ser reconocidas, es decir, una ludodiversidad motora y sociocultural.

Una forma de identificar la relación entre JDT y el contexto local es identificar sus condiciones socioculturales de Ludodiversidad (Lavega, 2006):

- a) Protagonistas: Variedad de jugadores según edad: población desde la infancia hasta la tercera edad, según género: femenino y masculino, según condiciones sociales.
- b) Zonas: Variedad de instalaciones: Instalaciones o lugares de práctica específicos o no específicos
- c) Ubicación temporal: Variedad en el tiempo: De cualquier época (desde el pasado hasta el presente), teniendo en cuenta el calendario anual (festivo laboral, festivo religioso, ritual, evento deportivo...) o no (en cualquier momento del año).
- d) Materiales: Variedad de objetos para jugar. Con el uso de materiales de juego específicos (procesamiento industrial) y con objetos del medio natural o doméstico (producción artesanal).

### 1.3 Importancia social y cultural de JDT como patrimonio cultural inmaterial (PCI)

La Conferencia General de la UNESCO se desarrolló en París, del 29 de septiembre al 17 de octubre de 2003.<sup>7</sup>, en su 32º período de sesiones tenía los siguientes propósitos: (a) salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial; (b) asegurar el respeto por el patrimonio cultural inmaterial de las comunidades, grupos e individuos interesados; (c) sensibilizar a los niveles local, nacional e internacional sobre la importancia del patrimonio cultural inmaterial y garantizar su reconocimiento mutuo; (d) proporcionar cooperación y asistencia internacionales.

Teniendo en cuenta la naturaleza transversal de los JDT, estas prácticas pueden relacionarse con muchos dominios, aunque de los mencionados anteriormente su vínculo más directo se establece con prácticas sociales, rituales y eventos festivos. Reconocer al JDT como un ICH significa reconocer la riqueza del conocimiento que se transmite de generación en generación. Es un verdadero valor social para todos los agentes que participan. En consecuencia, según la concepción de la UNESCO (2005) el patrimonio cultural inmaterial es tradicional, contemporáneo, vivo, inclusivo, representativo y fundado desde la comunidad.

Los JDT son un espejo de la riqueza social, lingüística y cultural de los diferentes territorios y, como tales, adquieren la dimensión de patrimonio cultural (Etxebeste, 2001). Los JDT son parte del patrimonio inmaterial y símbolo de la diversidad cultural de nuestras sociedades (UNESCO, 2003).

Los JDT representan el respeto por la diversidad cultural y la preservación de las identidades culturales, a través del entendimiento mutuo y el respeto por las diferencias. Favorecer la dimensión cultural del bienestar requiere abandonar iniciativas que buscan suprimir las diferencias y adoptar las mismas reglas para todos que en el caso del deporte. Contrario a esta visión unificada a nivel global, se trata de favorecer el bienestar que se activa para aprender a conocer y respetar el comportamiento de cada cultura.

Cada JDT tiene una lógica interna (un patrón organizativo o una carta de identidad), que prácticamente moviliza diferentes formas de relación entre los jugadores (Parlebas, 1999). El placer recreativo y el bienestar social y emocional de JDT crean una maravillosa riqueza relacional. Al intercambiar contactos de jugador a jugador, las experiencias de interacción social se multiplican y los participantes aprenden a desarrollar un sentido de pertenencia a una comunidad. Al jugar a estos juegos, los jugadores experimentan una agradable sensación de aventura compartida y un sentido lúdico de identidad (Parlebas, 2010).

Para diferentes culturas, muchas de las reglas que ofrecen los juegos tradicionales representan formas desconocidas de poner en acción su cuerpo y ponerse en contacto con otras personas. Observar a un inmigrante jugando cualquier JDT es una excelente

---

<sup>7</sup>UNESCO (2003). Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. MISC / 2003 / CLT / CH / 14



manera de vivir directamente el interior de la cultura que lo acoge, favoreciendo la inclusión, el acercamiento y la tolerancia cultural.

Por todo ello, los JDT constituyen un arsenal educativo de primera magnitud para favorecer gran variedad de experiencias motrices originales y asociadas a la diversidad cultural, a la mejora de las relaciones interpersonales, la inclusión social y a la igualdad de género (ej. Ben Chaâbane, 2019; Lavega, March, Araujo, Jaqueira, Ribas, y Marin, 2011 ; Lavega, Lagardera, et al, 2014).

#### 1.4 Estructura del catálogo de juegos deportivos tradicionales

Toda esta fundamentación teórica justifica la contribución de este catálogo de juegos deportivos tradicionales para favorecer la inclusión social.

Los JDT se han organizado atendiendo a las diferentes familias de juegos según el tipo de interacción motriz que originan sus reglas.

| JUEGOS PSICOMOTORES                   | Tipología                |
|---------------------------------------|--------------------------|
| BOLOS DE 6                            | Lanzamiento de precisión |
| BOLOS CATALANES (BITLLES CATALANES)   | Lanzamiento de precisión |
| BOLOS (BITLLES) CON APUESTA           | Lanzamiento de precisión |
| MÖLKKY. (BOLO FINLANDÉS)              | Lanzamiento de precisión |
| CHAVE DE FERROLTERRA                  | Lanzamiento de precisión |
| ZACHEGN                               | Lanzamiento de precisión |
| PLJOČKANJE                            | Lanzamiento de precisión |
| PICIJADA                              | Lanzamiento de precisión |
| SJOELBAK O BILLAR HOLANDÉS            | Lanzamiento de precisión |
| LA RANA                               | Lanzamiento de precisión |
| EL PENNY (SHOVE HA'PENNY).            | Lanzamiento de precisión |
| SIETE Y MEDIO.                        | Lanzamiento de precisión |
| ARRIMAR                               | Lanzamiento de precisión |
| LANZAMIENTO DE ALPARGATA              | Lanzamiento              |
| XARRANCA, RAYUELA                     | Lanzamiento con salto    |
| LANCIO DEL MAIORCHINO 52              | Lanzamiento carrera      |
| LA PEÏÇA                              | Lanzamiento rítmico      |
| ASTRÁGALO                             | Lanzamiento rítmico      |
| CARRERA DE PIEDRAS                    | Carrera                  |
| EL ARO                                | Carrera                  |
| "TANGUIZ EL OUZRA" /SALTO DE ALFOMBRA | Salto                    |

| <b>JUEGOS DE COOPERACIÓN</b> | <b>Tipología</b> |
|------------------------------|------------------|
| EL PARACAÍDAS                | Cooperación      |
| EL NUDO, EL ENREDO           | Cooperación      |
| BAILE DEL PERIÓDICO          | Cooperación      |
| PATINES COOPERATIVOS         | Cooperación      |
| LA BRÚJULA                   | Cooperación      |
| EL TABLERO DE PUNTUACIÓN     | Cooperación      |
| EL RELOJ                     | Cooperación      |

| <b>JUEGOS DE OPOSICIÓN</b>            | <b>Tipología</b>       |
|---------------------------------------|------------------------|
| MALLA DE TABLERO   MALHA DE MESA      | Oposición alterna      |
| TRUCCO DA TERRA                       | Duelo entre individuos |
| BOCCIA                                | Duelo entre individuos |
| RINGO 93                              | Duelo entre individuos |
| BARRIMA                               | Duelo entre individuos |
| "YA AACHRA JEK EL ACHRINE!" /La boina | Duelo entre individuos |
| "GRECH" /LUCHA TRADICIONAL TUNECINA   | Duelo entre individuos |
| KAPELA                                | Uno contra todos       |
| PRASIČKANJE                           | Uno contra todos       |
| "RAKASSA"/ La bailarina               | Uno contra todos       |
| PATACON                               | Todos contra todos     |
| ROBAR COLAS                           | Todos contra todos     |

| <b>JUEGOS DE COOPERACIÓN - OPOSICIÓN</b>  | <b>Tipología</b>          |
|---|---------------------------|
| ROBAR PIEDRAS   | Duelo equipos simétrico   |
| "AGFA" /Hockey (también llamado kouret el Maagef, Kouret El Kaous, Kouert El Guedda, El roud) | Duelo equipos simétrico   |
| PIERŚCIENIÓWKA  | Duelo equipos simétrico   |
| GIOCO DEL BRACCIALE   | Duelo equipos simétrico   |
| ŽANDARI I LOPOVI / GUARDIAS Y LADRONES  | Duelo equipos disimétrico |
| "SABAA HAJRAT" /Los siete piedras:  | Duelo equipos disimétrico |
| PALANT  | Duelo equipos disimétrico |
| LA COLA DE LA SERPIENTE: Llamado "Dhaneb el Lafaa"  | N equipos                 |
| "ESSID OR LABOUA" /El leon y la leona   | Equipo contra una persona |
| LA CADENA   | Red original convergente  |
| LA ARAÑA  | Red original convergente  |
| LA PELOTA CAZADORA  | Red original convergente  |
| LAS CUATRO ESQUINAS   | Juego Paradójico          |
| "ARBAA ARKAN" / LAS CUATRO MONEDAS  | Juego Paradójico          |
| LA PELOTA SENTADA   | Juego Paradójico          |
| EL TERREMOTO  | Juego Paradójico          |
| ENLACES PELIGROSOS  | Juego Paradójico          |
| LOS CANTAROS  | Juego Paradójico          |
| LOS TRES CAMPOS   | Juego Paradójico          |

Cada juego contiene cuatro grupos de información de máximo interés:

- a) **Aspectos organizativos** donde se identifican datos tan útiles como: edad recomendada, número de jugadores, características del material, duración del juego, tipo de instalaciones y el tipo de interacción motriz.
- b) **Aspectos socioculturales tradicionales** (patrimonio cultural) que permiten identificar el contexto de las condiciones de práctica: zonas de práctica, calendario, procedencia de los objetos, proceso de construcción de los materiales y algunas consideraciones sobre el dinamismo y originalidad del juego
- c) **Descripción de las reglas del juego**: inicio, desarrollo y manera de finalizar.
- d) **Adaptación del juego para promover la inclusión social**. Se identifican las dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad en relación con la interacción con los demás, el uso del espacio, del material y del sistema de puntuación. También se presenta la adaptación a esas dificultades

Los cincuenta y nueve juegos deportivos tradicionales seleccionados confirman la extraordinaria riqueza motriz y sociocultural que acompaña a estas prácticas en las distintas regiones europeas y de Túnez participantes en este proyecto.

## Bibliografía

- Ben Chaâbane Z. (2019). Jeux sportifs traditionnels, jeux sportifs institutionnels et relations socioaffectives. In *Pratiques sportives traditionnelles et tourisme culturel durable*. Casbah: Alger.
- Etxebeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, 2001. Tesis doctoral. Universitat Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de sciences humaines et sociale.
- Lavega, P. (ed.) (2006). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales.
- Lavega, P., March, J., Araujo, P., Jaqueira, A.R., Ribas, J.F., y Marin, E. (2011). A Cross-Cultural experience. Traditional Sporting Games and Emotions in Spain, Portugal and Brazil in H.D. Guohua Zheng,(ed.) *School Physical Education and Students' Quality*. (pp.421-425), Volume XII, Liverpool: World Academic Union.
- Lavega, P., March, J., Araujo, P., Jaqueira, A.R., Ribas, J.F., y Marin, E. (2011). A Cross-Cultural experience. Traditional Sporting Games and Emotions in Spain, Portugal and Brazil in H.D. Guohua Zheng,(ed.) *School Physical Education and Students' Quality*. (pp.421-425), Volume XII, Liverpool: World Academic Union.
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de Praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo. 1ª Edició 1981.
- Parlebas, P. (2010). Santé et bien-être relationnel dans les jeux traditionnels en G. Jaouen; P. Lavega, y C. De La Villa (ed). *Jeux traditionnels et santé sociale* (pp.85-102). Aranda de Duero: Asociación La Tanguilla.
- UNESCO (2003). Convention for the safeguarding of the intangible cultural heritage. MISC/2003/CLT/CH/14



# **JUEGOS PSICOMOTORES**

## 2. Descripción organizativa y sociocultural de los juegos psicomotores

### 2.1 Juegos de lanzamiento de precisión

# BOLOS de 6

**Localidad**

En diversos países de Europa

### ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

De 2 a 10 jugadores (5 recomendado)

**Material:**

6 bolos y Mazas.

**Características del material:**

Bolos de madera

Maza Cilindros de madera de unos 15 cm de largo y 7-8cm anclados

**Duración estimada:**

15-30 minutos, dependiendo de la motivación de los practicantes.

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo, preferiblemente de tierra o hierba.

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demas". Lanzamiento

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Lugares de práctica:**

España, Muy diseminado por toda la geografía (Andalucía, Aragón, Asturias, Cantabria, Castilla y León, Cataluña, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, Murcia, Euskadi)

Otros países de Europa (Francia, Italia, Alemania...)

Aunque los espacios difieren según la modalidad, el mayor parte de ellos requiere un rectángulo alargado de unos 15 metros como mínimo y unos 3 de ancho por tirada.

### **Calendario:**

Antiguamente fue jugado en periodos festivos y como celebraciones, siempre y cuando las condiciones meteorológicas, fuesen favorables.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Tanto los bolos, como las mazas son de madera procedentes de árboles de la zona (fresno, roble, haya, etc.)

### **Proceso de construcción:**

Antes de la industrialización, los bolos se elaboraban tallando la madera a mano o incluso con un torno manual. Sin embargo, actualmente, se elabora de forma industrial. Poco a poco, incorpora otros materiales como el plástico.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Juego en el que se puede competir entre varios participantes anotando los puntos, hasta que alguna persona consiga llegar a 30 puntos.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

### **Inicio:**

Los jugadores se colocan detrás de una línea, a 11 metros de la zona donde se plantan seis bolos en dos hileras de tres. Se puede emplear una plantilla para colocarlos igual de separados. Cada participante dispone de tres lanzamientos con una maza con el objetivo de derribar 5 de los 6 bolos, dejando uno en pie.

**Desarrollo del juego:**

Según las reglas del juego, cada bolo que se derriba suma un punto y si se derriban cinco, se obtienen diez puntos. En ocasiones se juega identificando el número de puntos que consigue cada persona o grupo de personas. También se establece el número de ocasiones en las que puede intervenir cada participante (generalmente 8 veces). En otras modalidades, se establece una cifra concreta a la que hay que llegar (ej. 30 puntos).

**Fin del juego:**

La partida puede finalizar tras haber realizado el número de intentos pactado o cuando una persona llega a los puntos acordados.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con las otras personas**

Algunos jugadores, pueden tener dificultades para entender cuando les corresponde lanzar, no respetando el orden establecido.

**El uso de material**

Las mazas podrían ser muy pesadas para algunas personas.

Algunas personas pueden tener dificultades para sostenerlas y lanzarlas

Algunas personas pueden tener dificultad para saber cómo y donde colocar los bolos, cada vez que empieza la siguiente jugada.

**El sistema de puntuación**

Algunas personas pueden tener problemas para hacer el recuento de bolos derribados

**El uso del espacio**

Para ciertas personas la línea de lanzamiento, está muy alejada, aspecto que puede dificultar de llegar a contactar los bolos o conseguir resultados satisfactorios.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Alguna persona podría adoptar el rol de guía, para indicar cuando deben intervenir las personas con discapacidad intelectual. los participantes que tengan DI.



**El uso de material**

Se podría emplear mazas más pequeñas, de otro material que se adapte muy fácilmente a la forma de la mano.

Para facilitar donde poner los bolos, se puede emplear una tela o madera plana con un dibujo, a modo de plantilla, indicando donde colocar cada bolo.

**El sistema de puntuación**

Cualquier otra persona podría llevar el recuento de la partida.

Se aconseja que haya una pizarra o tablero donde se registre el resultado de cada participante

Se aconseja establecer la regla de permitir que cada bolo que caiga sume un punto, para favorecer que todas las personas sumen en sus intentos.

**El uso del espacio**

Cuando sea necesario, se podrá permitir a las personas con discapacidad intelectual que lancen desde una línea más cercana a los bolos.

# BOLOS (BITLLES) CON APUESTA

Localidad  
España



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

De 2 a 20 jugadores (12 recomendado)

**Material:**

Juegos de Bitlles (6 bolos) y 3 bitllots (mazas)

**Características del material:**

Las bitlles y bitllots son de madera

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega solo"

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Personas de todas las edades.

### Lugares de práctica:

España y en el exterior.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Se organiza a los participantes y se plantan los bolos. Los lanzamientos se realizarán de forma alterna, es decir, cada vez un participante.

### Desarrollo del juego:

El lanzador se coloca a una distancia de los bolos previamente establecidos y lanzará una de las mazas para intentar derribar cinco bolos (colocados por el plantador) y dejar uno en pie para poder obtener la máxima puntuación. Si no lo consigue en el primer lanzamiento, tendrá 2 oportunidades más, es decir 3 intentos in total.

### Fin del juego:

El resto de jugadores estarán a los laterales de donde transcurre el juego y apostarán dinero (en este caso papelitos, o piezas de madera o cualquier otro objeto) intentando averiguar lo que ocurrirá durante la partida. Se podrá apostar a:

Par o Impar: en la primera tirada.

Sí o No que queda 1 bolo en pie.  
Combinadas.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores, pueden tener dificultades para entender cuando les corresponda tirar, no respetando el orden establecido

#### **El uso de material**

El “bitllot” podría ser muy pesado para algunos participantes.

#### **El sistema de puntuación**

Algunos pueden tener problemas para hacer el recuento de bolos derribados e identificar el resultado de la apuesta

#### **El uso del espacio**

Para ciertos jugadores la línea de tiro, estar muy alejada, bien por no llegar a los bolos o por no conseguir resultados satisfactorios.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algún jugador, adoptará el rol, de indicar cuando deben de tirar los participantes que tengan discapacidad

#### **El uso de material**

Se podrá emplear “bitllot” más pequeños, o de otro material.

#### **El sistema de puntuación**

Cualquier otro jugador llevará el recuento de la apuesta.

#### **El uso del espacio**

Cuando sea necesario, se podrá permitir a los jugadores con discapacidad intelectual que lancen desde una línea más cercana.

## OBSERVACIONES

Es importante que se explique bien a los jugadores con discapacidad intelectual, la dinámica del juego. Esta información, se dará antes de empezar, como así mismo a lo largo de todo el juego, dando orientaciones, tanto de cómo o donde tirar.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, de uno sin discapacidad, tirando alternativamente. De forma general, no habrá conceder especial importancia al resultado obtenido.

# MÖLKKY

Bolo finlandés

**Localidad:**

Lahti, Finlandia. Posteriormente ha exportado por el centro y norte de Europa, Estados Unidos, Japón y últimamente también en España.



## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Numero de jugadores:**

De 1 a 4 jugadores (4 recomendado)

**Material:**

Un juego de 12 bolos por persona o equipo

**Características del material:**

Bolos de madera.

Se trata de cilindros de unos cinco centímetros de ancho, mientras que su altura puede ir de los 9,5 cm a los 95. Uno de los extremos está recortado en diagonal que es donde llevará el número que le corresponda (del 1 al 12).

El Mölkky, también es un cilindro de madera con un diámetro de 5,5cm y una longitud de unos 22,5cm.

En algunos casos se puede emplear el Mölkaari. Se trata de un cuadro que delimita la posición donde el jugador se sitúa. Esto puede ser muy fácilmente substituido por una línea pintada en el suelo.

**Duración estimada:**

30-45 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Cualquier persona de más de 10-12 años que tenga una mínima movilidad de brazos.

**Lugares de práctica:**

Preferiblemente en espacios exteriores, en el que el suelo sea de tierra o hierba.

**Calendario:**

Cualquier época del año en el que la climatología lo permita.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

La procedencia de estos bolos, al igual que las otras modalidades, es totalmente artesanal. Sin embargo, actualmente, la mayor parte de los que se comercializan son industrializados en madera. También se empiezan a encontrar algunos juegos de plástico, para que puedan ser empleados en el interior.

**Proceso de construcción:**

Para hacer los cilindros de madera, se necesita un torno y herramientas básicas.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Se traza una línea en el suelo y se agrupan los bolos a 3-4 metros de la línea trazada, de esta forma: Se puede jugar compitiendo de modo individual o por grupos



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

### Inicio:

Cada participante por turno: Se sitúa detrás de la línea o desde el Mälkaari y lanza el "Mälkky" con el objetivo de derribar uno o varios bolos. El Mälkky es siempre lanzado con la mano por abajo

### Desarrollo del juego:

Cuenta sus puntos y los añade en la hoja de puntuaciones. Si un solo bolo es derribado, la puntuación de la persona participante o equipo es el valor marcado en el bolo derribado. Si son derribados más de un bolo, la puntuación de la participante o equipo es el número de bolos derribados. Si ningún bolo es derribado, se escribe un '-' en la hoja de puntuaciones.

Solo los bolos caídos totalmente (reposando en el suelo, y no apoyados en otro bolo o el Mälkky) son tomados en cuenta

### Fin del juego:

Cuenta sus puntos y los añade en la hoja de puntuaciones. Si un solo bolo es derribado, la puntuación del jugador o equipo es el valor marcado en el bolo derribado. Si son derribados más de un bolo, la puntuación del jugador o equipo es el número de bolos derribados. Si ningún bolo es derribado, se escribe un '-' en la hoja de puntuaciones. Solo los bolos caídos totalmente (reposando en el suelo, y no apoyados en otro bolo o el Mälkky) son tomados en cuenta



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Entender la existencia de un turno para efectuar los lanzamientos

#### **La utilización del espacio**

La única dificultad, puede deberse al escaso nivel de fuerza del participante que hace que los lanzamientos no lleguen a la zona donde estén los bolos.

Ubicar adecuadamente los bolos en lugar que les corresponda

#### **La utilización del material**

La mayor parte de las veces, no suele suponer una dificultad. Sin embargo, en muy pocas, puede que el jugador tenga problemas de prensión o fuerza, para coger o lanzar adecuadamente el Mölkky.

#### **El sistema de puntuación**

Es posible que las personas con discapacidad intelectual, tengan dificultades para seguir la puntuación.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

El animador o un compañero, irá indicando a la persona cuando intervenir.

#### **La utilización del espacio**

Se les ayuda con una plantilla o mediante la intervención de un compañero

Se marca muy claramente la línea

Se acorta la distancia del tiro

#### **La utilización del material**

Centrar atención en lanzar el "Mölkky" sobre los bolos

Dar indicaciones de donde tirar

Disminuir la distancia de lanzamiento

Modificar el sistema de puntuación. P.ej. no tener en cuenta el nº de cada bolo.

#### **El sistema de puntuación**

Participantes o persona dinamizadora dan indicaciones.

Insistir en la importancia de tomar el tiempo adecuado.

Colocar los bolos adecuadamente. Si es necesario se emplea una plantilla o un compañero ayuda.

Explicar claramente el sistema de puntuación. Si no se entendiese, se cuenta el nº de bolos tirados.

## **OBSERVACIONES**

Es importante que se explique muy bien a los jugadores con discapacidad intelectual, la dinámica del juego. Esta información, se dará antes de empezar, como así mismo, a lo largo de todo el juego, dando orientaciones, tanto de cómo o donde tirar.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los jugadores con discapacidad intelectual, puedan formar pareja con otro sin discapacidad, tirando alternativamente. En la medida de lo posible se intentará que los jugadores con discapacidad intelectual, vayan llevando el cómputo de puntos. De forma general, no habrá que conceder especial importancia al resultado conseguido.

# CHAVE DE FERROLTERRA

## Localidad

Comarca de Ferrol, Galicia, España En diversos países de Europa

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 2 a 6 jugadores (6 recomendado)

### Material:

Una "chave" y 5 petos

### Características del material:

Una "chave" (llave) es una barra metálica de unos 70 cm. aproximadamente, con una rueda en forma de aspa en uno de sus extremos, clava en el suelo. En el caso de la de Ferrolterra, es una lengüeta metálica doble que gira en sentido vertical al estar apoyada en una forma de U.

### Duración estimada:

15-30 minutos

### Tipo de instalaciones:

Espacio externo (al aire libre).

### Relación entre los participantes:

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Aunque, originalmente trata de un juego de adultos, es muy bien aceptado por los escolares de educación Primaria y Secundaria.

**Lugares de práctica:**

Existe constancia escrita de que en los años cincuenta del siglo pasado, lo solían practicar los trabajadores de empresas del sector metálico, en el tiempo de pausa, en unos terrenos delante de los talleres. Al sonar la bocina de la factoría, los trabajadores recogían el juego para regresar al trabajo. Por lo general, suele jugar en una cancha de unos 20m de largo, aunque la distancia, se puede realizar desde los 15 metros.

**Calendario:****Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Los objetos precisan ser fabricados por gente que sepa trabajar el metal. Esta es la razón, por la durante el proceso de industrialización de Galicia a mediados del siglo pasado, este juego fue recuperado por los trabajadores del sector del metal, perdurando hasta nuestros días

**Proceso de construcción:**

De origen artesanal, aunque en la actualidad existen modelos que permiten (disponiendo de la maquinaria necesaria) realizar las piezas de forma mecanizada. Existen modelos comerciales

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

La posible vinculación con los juegos de taverna ha sido la causa de que, durante un cierto tiempo, no fuera bien considerado. Sin embargo, su desarrollo durante finales del siglo pasado, motivó la creación de clubes y asociaciones específicas. Esto dio lugar a que se creara una federación deportiva y que existiera un calendario estable de competición. En algún momento, esta vinculación con la taverna provocó ciertas reticencias, para que las mujeres tuviesen acceso a su práctica. Sin embargo, esta situación está totalmente superada.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:****Inicio:**

Consiste en lanzar los pellos e intentar golpear el aspa para que gire y dé por lo menos una vuelta completa.

Aunque existen diferentes normas (según la variante de competición: chave de Ourense, chave de Ferrolterra, chave de Santiago) pueden darse diferencias, respecto a la distancia para el lanzamiento, el número de lanzamientos, nº de jugadores o el sistema de puntuación. Por todo ello, es conveniente que se decida sobre estos aspectos, atendiendo a las características de los jugadores.

En cualquier caso, el juego comienza, situándose el primer jugador detrás de la línea establecida, para así proceder al lanzamiento

**Desarrollo del juego:**

Los jugadores de cada pareja lanzan por turnos, teniendo 3 oportunidades.

**Fin del juego:**

Cuando quiera, siempre los dos equipos hayan realizado el mismo número de lanzamientos, o una vez realizados los lanzamientos acordados.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con las otras personas**

Podría ser que algunas personas con discapacidad, no sepan identificar el orden de lanzamiento establecido

**El uso del espacio**

Hay la posibilidad de que la distancia establecida para el conjunto de los jugadores y jugadoras sea muy grande, ya sea porque no llegan o porque no tienen la habilidad suficiente para orientar el lanzamiento

**El uso de material**

La anchura tan reducida de la llave, imposibilita que pueda ser tocada por la pieza lanzada.

**El sistema de puntuación**

El sistema de puntuación original es relativamente complejo porque hay que ir sumando los puntos conseguidos, pero cuando se alcanzan los 15 el marcador se pone a cero y tan solo se contabilizan los sobrantes. Este sistema, provoca que no todos los jugadores puedan seguirlo de forma activa.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Se indica a las personas con dificultades, cuando debe de realizar el lanzamiento, atendiendo al orden que se haya establecido.

Se aconseja que las personas puedan jugar por parejas, de modo que se puedan ir juntas una persona con discapacidad y otra sin discapacidad.

**El uso del espacio**

En función de las capacidades motrices de cada persona se reducirá la distancia del lanzamiento.

**El uso de material**

Los objetos que se lanzan (pellos) son bastante pesados, por lo que su manipulación a veces resulta complicada. Favorecer las acciones de juegos sustituir los pellos originales por piezas más ligeras y más manipulables.

**El sistema de puntuación**

Normalmente los puntos se contabilizaban de manera oral. Para favorecer que las personas con discapacidad, pueden hacer un seguimiento de la puntuación, se pueden anotar los resultados en una pizarra o marcador.

En el caso de la participación por parejas, se puede modificar la puntuación para facilitar que todos sumen algún punto.

**OBSERVACIONES**

Una observación que sirve para todos los juegos de este tipo, es intentar organizar grupos de participantes (ej. por parejas o grupos más numerosos), favoreciendo que en cada grupo esté constituido por personas con y sin discapacidad intelectual.

# ZACHEGN

**Localidad**  
Romaña - Italia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

18 jugadores

**Material:**

1 piedra por jugador, 1 piedra como objetivo, 6 discos de metal pequeños numerados

**Características del material:**

Piedra o ladrillo

**Duración estimada:**

45-60 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega solo"

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Edad: a partir de 14 años, preferiblemente adultos, de ambos sexos

### **Lugares de práctica:**

Terreno plano, preferiblemente cubierto de hierba

### **Calendario:**

El juego se juega desde la primavera hasta el otoño, cuando se celebran fiestas en los pueblos.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Material de juego: ladrillo (sin importar si es nuevo o viejo) o piedra. Arandela: pequeños discos de metal con un diámetro de 4 cm.

### **Proceso de construcción:**

El material del juego es preparado por cada participante.

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Juego de habilidad y precisión técnica, juego de lanzamiento.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

En cada competición participan seis personas. La diana (zachegn) se coloca a una distancia de 9 m con los 6 pequeños discos de metal con una puntuación de 1 a 6. Cada persona debe lanzar una piedra del mismo tamaño. El inicio de la partida se realiza



después de determinar el orden de los participantes (precisión al lanzar la piedra a un objetivo "barloc")

#### **Desarrollo del juego:**

Cada persona lanza a turnos su piedra e intentar dar en el blanco (zachegn = piedra colocada en posición vertical con los 6 pequeños discos metálicos puntuadores en la parte superior) para intentar acercar su piedra a los discos metálicos pequeños. Al final del lanzamiento las personas participantes reciben los puntos de los pequeños discos de metal que están más cerca de su piedra.

#### **Fin del juego:**

Tras finalizar las 10 rondas de tiro (scissione), los puntos se suman (o solo los 2 o 3 primeros). Acto seguido interviene el segundo participante. Cuando han participado todas las personas se observa quien ha conseguido más puntos, proclamándose vencedora de la competición.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Podría ser que algunos jugadores, no supiesen identificar el orden de lanzamiento establecido

#### **La utilización del espacio**

Hay la posibilidad de que la distancia establecida para el conjunto de los jugadores, sea muy grande, para algunos en particular, ya sea porque no llegan o porque no tienen la habilidad suficiente para orientar el lanzamiento

#### **La utilización del material**

Dificultad para lanzar el material con suficiente **fuerza**

#### **El sistema de puntuación**

Dificultad para que no todos los jugadores puedan seguirlo de forma activa.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Se indica al jugador con dificultades, cuando debe de realizar el lanzamiento, atendiendo al orden que se haya establecido.

**La utilización del espacio**

En función de las capacidades motrices del jugador se podrá disminuir la distancia de lanzamiento.

**La utilización del material**

Para favorecer las acciones de juegos tratar de emplear piezas más ligeras y más manipulables.

**El sistema de puntuación**

Normalmente se lleva la cuenta de una manera oral. Para favorecer que las personas con discapacidad, puedan hacer un seguimiento de la puntuación, se pueden anotar los resultados en una pizarra o marcador.

# PLJOČKANJE

**Localidad**  
Croacia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

2 a 10 jugadores

**Material:**

Una piedra más pequeña del tamaño de un puño llamada "bulin" y varias (el mismo número que los jugadores) piedras del tamaño de una palma llamadas "pljočka".

**Características del material:**

Piedra = del tamaño de un puño plano (1) y varias piedras del tamaño de la palma de la mano

**Duración estimada:**

45-60 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Se podría jugar con personas de 12 o más años.

**Lugares de práctica:**

Al aire libre: prado o frente a la escuela

**Calendario:**

Todo el año

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Entorno natural, reciclaje de objetos

**Proceso de construcción:**

Bulin (piedra plana más pequeña) y Pljočka (piedra plana más grande) que se puede encontrar en la naturaleza y se puede terminar de darle la forma apropiada a mano.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego tradicional llamado Pljočkanje (juego de lanzamiento de piedras planas) ha sido tradicionalmente un juego de pastores. Los niños lo jugaban exclusivamente durante los momentos en los que estaban cuidando el ganado. Era un juego conocido en toda la región de Istria.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Los primeros jugadores deben encontrar una piedra más pequeña del tamaño de un puño plano (bulin) y varias piedras más grandes del tamaño de una palma llamadas pljočka.

### **Desarrollo del juego:**

El objetivo del juego es muy simple: lanzar el pljočka lo más cerca del bulin y anotar un punat (punto).

### **Fin del juego:**

El partido se suele jugar hasta que se obtienen 11 o 13 puntos, excepcionalmente 15 o 21 puntos.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Dificultades que presenta el juego para la inclusión social:**

#### **Interacción motriz con las otras personas**

Algunos jugadores pueden tener dificultades para entender cuando les corresponde lanzar, no respetando el orden establecido.

#### **El uso de material**

Algunas piedras podrían ser muy pesadas para algunas personas.

Algunas personas pueden tener dificultades para sostenerlas y lanzarlas.

Algunas personas pueden tener dificultad para saber cómo y dónde colocar el “bulin”, cada vez que empieza la siguiente jugada.

#### **El sistema de puntuación**

Algunas personas pueden tener problemas para hacer el recuento de bolos derribados.

#### **El uso del espacio**

Para ciertas personas, la línea de lanzamiento está muy alejada, aspecto que puede dificultar el objetivo que es derribar los bolos y sumar puntos.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Alguna persona podría adoptar el rol de guía, para indicar cuando deben intervenir las personas con discapacidad intelectual.

**El uso de material**

Se podría emplear piedras más pequeñas o de otro material (metálicas o de madera) que se adapte muy fácilmente a la forma de la mano.

Si no se dispone de piedras, puede hacer pljočka y bulin de madera o incluso de metal.

**El sistema de puntuación**

Cualquier otra persona podría llevar el recuento de la partida.

Se aconseja que haya una pizarra o tablero donde se registre el resultado de cada participante.

**El uso del espacio**

Cuando sea necesario, se podrá permitir a las personas con discapacidad intelectual que lancen desde una línea más cercana al “bulin”.

**OBSERVACIONES**

Es importante que se explique bien a las personas con discapacidad intelectual la dinámica del juego. Esta información se dará antes de empezar, como así mismo a lo largo de todo el juego, dando orientaciones, tanto de cómo o dónde tirar.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos, o bien tan solo las personas con discapacidad intelectual, puedan formar parejas, con y sin discapacidad, lanzando alternativamente. Se recomienda no conceder especial importancia al resultado obtenido.

# PICIJADA

**Localidad**  
Croacia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

Mínimo 3

**Material:**

Monedas, huevos duros.

**Duración estimada:**

15 - 30 min

**Tipo de instalaciones:**

Espacio al aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento.



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Niños pequeños

**Lugares de práctica:**

Al aire libre.

**Calendario:**

Semana antes de Pascua.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Entorno natural e industrializado.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Más jugadores aseguran más disfrute y diversión.



### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Inicio:**

Antes de jugar hay que preparar huevos; hervidos. Se emplean huevos duros.

**Desarrollo del juego:**

Los jugadores se sitúan en una zona, a la misma distancia de los huevos, y comienzan a lanzar sus monedas hacia los huevos.



**Fin del juego:**

El ganador es la persona que logre golpear el huevo y hacer que la moneda se introduzca en el huevo.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Dificultades que presenta el juego para la inclusión social:****Interacción motriz con las otras personas**

Algunos jugadores pueden tener dificultades para entender cuando les corresponde lanzar, no respetando el orden establecido.

**El uso del espacio**

Para ciertas personas la línea de lanzamiento puede estar muy alejada, aspecto que puede dificultar la obtención de los puntos.

**El uso de material**

El uso de monedas puede originar dificultades en el lanzamiento. Algunas personas pueden tener dificultades para lanzar las monedas hacia el huevo y golpearlo.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Alguna persona podría adoptar el rol de guía, para indicar cuando deben intervenir las personas con discapacidad intelectual.

**El uso de material**

Se podría utilizar otros objetos. Sustituir las monedas por piedras, piezas de madera o pelotas.

**El uso del espacio**

Cuando sea necesario, se podrá permitir a las personas con discapacidad intelectual que lancen desde una línea más cercana a los huevos.

Se podría sustituir los huevos por un objeto más grande (un cono, una caja de cartón...)

### **El sistema de puntuación**

Se podría facilitar que un lanzamiento de una persona con discapacidad que golpee la diana o que caiga cerca de esa diana, se considere una acción con éxito.

### **OBSERVACIONES**

Es importante que se explique bien a las personas con discapacidad intelectual la dinámica del juego. Esta información se dará antes de empezar, como así mismo a lo largo de todo el juego, dando orientaciones, tanto de como o donde tirar.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos, o bien tan solo las personas con discapacidad intelectual, puedan formar parejas, con y sin discapacidad, lanzando alternativamente. Se recomienda no conceder especial importancia al resultado obtenido.

# SJOELBAK

Billar Holandés

**Localidad**

Holanda

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 4 a 8 jugadores (5 recomendado)

### Material:

Cajón y fichas de madera.

### Características del material:

Cajón de madera rectangular (110 cm x 30 cm), con bordes en los extremos, para que no caigan las fichas que se lanzan. En el lado opuesto, mantenga un travesaño (a lo ancho) con cuatro ranuras por donde deben de caer las fichas. 30 fichas de madera (discos de unos 5 cm de diámetro) para el participante.

### Duración estimada:

15-30 minutos. Depende del interés que muestren los jugadores y de lo que el profesor considere que el juego deba alargarse.

### Tipo de instalaciones:

Se puede ubicar en cualquier espacio cubierto o al aire libre. Se puede apoyar en el suelo o preferentemente en una mesa.

### Relación entre los participantes:

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega solo".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Lugares de práctica:

Es un juego practicado tradicionalmente en Holanda, Bélgica a finales del S. XIX. Posteriormente, se extendió a Alemania y Reino Unido y desde allí a los EEUU de América.

**Calendario:**

Durante todo el año.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Todo el material empleado es de madera, tanto el propio tablero, como las fichas.

**Proceso de construcción:**

En su origen eran totalmente artesanales. Posteriormente, al extenderse, han aparecido pequeños productores que han industrializado su fabricación, a pesar de que principalmente el proceso continúe siendo manual.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Aunque se trataba de un juego muy familiar que iba pasando de una generación a la siguiente, también se puede encontrar en determinados pubs y bares.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:****Inicio:**

Cada jugador dispone de hasta 30 fichas (discos de madera de unos 5 cm de diámetro). El objetivo es introducirlas en una de las cuatro ranuras numeradas del extremo opuesto. Cada disco puntúa la cifra que aparece en la parte superior de la entrada de cada compartimento. Cuando se consigue ubicar un disco en cada uno de los cuatro compartimentos, la puntuación se duplica, alcanzando 20 puntos.

**Desarrollo del juego:**

Tras lanzar todas las fichas, las que no hayan entrado en los compartimentos, se vuelven a lanzar. Posteriormente, se repite la acción con el tercer y último turno.

**Fin del juego:**

Gana la partida quien haya sumado mayor cantidad de puntos.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con los demás**

Algunas personas con discapacidad intelectual, pueden no identificar cuando les corresponda el turno de tirar.

**El uso del espacio**

Saber hacia qué casilla es más importante lanzar la ficha.

No regular adecuadamente, la fuerza y/o la orientación del lanzamiento.

**El uso de material**

No suele haber dificultades para manipular adecuadamente las fichas.

**El sistema de puntuación**

Dado que, permanentemente, hay que ir sumando puntos y en algunos casos multiplicar, no es sencillo para las personas con discapacidad intelectual que pueden hacer un seguimiento del mismo.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás**

La persona dinamizadora de la actividad o participantes le informan de cuando tirar.

**El uso del espacio:**

La persona dinamizadora de la actividad o participantes le indican hacia dónde tirar poniendo la mano encima de la casilla.

**El uso del material:**

Se la ayuda manualmente a tirar.

Se impulsa el disco, golpeándolo con un taco de madera más grande, o con una pieza de otros juegos como el the plate, al estilo del billar.

**El sistema de puntuación:**

Alguien externo lleva el marcador del juego. Ayudar a identificar / visualizar el marcador del juego.

Incentivar para que las personas sin discapacidad ayuden a las personas con discapacidad, informándolos de forma verbal o mediante ayuda manual.

El éxito del juego consiste en que todas las personas consigan la mayor puntuación posible. Se pueden hacer parejas o tríos y el resultado depende de la suma de la puntuación conseguida por los miembros del equipo.

A pesar de que el juego mantiene un sistema de puntuación, no se dará excesiva importancia al resultado.

**OBSERVACIONES**

Este juego puede estar de forma permanente en salas específicas de juegos o salas de estar, para que los participantes puedan acceder a él cuándo lo deseen. Es una forma eficiente de romper con el ocio pasivo.

# LA RANA

## Localidad

En muchos países de Europa y también de otros países (ej. Perú, Bolivia, Ecuador, Argentina y Colombia)



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 3 a 6 jugadores (4 recomendado)

### Material:

Un cajón del juego de la rana y monedas o fichas para lanzarlas a la rana.

### Características del material:

Un cajón de rana con varias bocas / huecos para que los jugadores lancen las monedas o fichas de metal o de madera.

### Duración estimada:

15-30 minutos.

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (preferiblemente cubierta).

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento

**ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)****Lugares de práctica:**

Tradicionalmente, se jugaba en espacios de socialización, como patios de casas, plazas, etc. Ha sido un juego muy practicado en tabernas.

**Calendario:**

Se puede emplear en cualquier momento del año. En algunas ocasiones puede ser que el juego obedezca a un calendario festivo local. Por ejemplo, en Bolivia, es habitual que en la fiesta de Todos Santos al momento de despedir a las almas se toque sapo o rana.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

En muchas zonas el juego se llevaba a cabo sobre un barril donde se instalaron las ranas de madera o (metálicas).

**Proceso de construcción:**

En sus orígenes los objetos se elaboraban de manera artesanal, por los herreros locales, quienes elaboraban, tanto el tablero con las ranas como las fichas. Posteriormente al extenderse, han aparecido diferentes pequeños productores que han industrializado algo su fabricación, a pesar de que mayoritariamente el proceso continúe siendo manual. El material mayoritariamente empleado es el hierro.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

A pesar de que existen normas escritas, más o menos propias de cada comunidad, el valor que aporta este juego es que el reglamento puede ser modificado en cada situación, atendiendo a las características de los participantes. Así, este juego puede ser practicado por todo tipo de personas independientemente de su condición o características personales.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Cada jugador dispone de diez discos por tirada y los lanzará desde una distancia acordada.

### Desarrollo del juego:

Tras lanzar todos los discos se suman todos los puntos obtenidos. La boca de la rana (100 puntos) o el molinete (50 puntos); puentes o arcos (25 puntos); agujeros (5 puntos).

### Fin del juego:

Luego interviene el otro jugador. Se juega a diez tiradas, de modo que gana quien obtiene el mayor número de puntos.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Interacción motriz con los demás

No atender al turno de juego.

#### El uso del espacio

No mantenerse tras la línea para lanzar.

No regular adecuadamente la distancia de lanzamiento.

No identificar las zonas donde es preferible orientar el tiro.



**El uso de material**

Por lo general, no suele haber dificultades para poder coger y lanzar las fichas o monedas.

**El sistema de puntuación**

Podría haber dificultades para identificar los puntos conseguidos en cada lanzamiento. Puede ser complejo hacer un seguimiento de los puntos acumulados por cada jugador.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás**

Un jugador sin discapacidad, indica al compañero o compañera cuando debe de lanzar, haciéndole un seguimiento de todo el juego.

**El uso del espacio**

Se modifica la distancia del lanzamiento.

Se puede colocar el tablero de la rana, sobre una mesa a diferentes alturas, en función de las personas que vayan a participar.

**El uso de material**

No suele ser necesario introducir adaptaciones, respecto al material.

**El sistema de puntuación**

Compañeros y árbitro dan indicaciones.

Puede ser de gran ayuda tener una pizarra, donde se muestre de forma muy gráfica, los puntos conseguidos por cada jugador.

Insista en la importancia de tomar el tiempo adecuado.

Los puntos acumulados sean cifras fáciles de contabilizar (1, 2, 5, en vez de 30, 25, etc.).

Se harán grupos de juegos mixtos.

Si fuera necesario se puede jugar por parejas de personas con y sin discapacidad.

No dar excesiva importancia al resultado.

**OBSERVACIONES**

Al tratarse de un juego que no es muy exigente desde el punto de vista motor, se podría ubicar permanente en espacios específicos de juegos o salas de estar, para que los participantes puedan acceder a él cuando lo deseen. Permite de forma muy fácil que mediante el juego establezcan relaciones entre las personas con y sin discapacidad. Es una forma eficiente de romper con el ocio pasivo.

# EL PENNY

Shove Ha'Penny

**Localidad**

Originalmente en el sur de Reino Unido (Somerset, Dorset, Hampshire)



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

2 jugadores.

**Material:**

Cajón de madera con unas diez líneas paralelas de dispuestas de forma transversal, separadas unos 2,5 cm y monedas o discos metálicos de tamaño similar.

**Características del material:**

Tabla de madera con una escala del 1 al 9 dibujada. También se necesita unas monedas de madera o de metal.

**Duración estimada:**

15-30 minutos.

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta).

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor sin cooperación u oposición, "el jugador juega solo".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Lugares de práctica:**

Es un juego de origen tabernario, del que ya se tiene constancia en el S. XV, en Reino Unido.

**Calendario:**

Al jugarse en espacios cerrados en cualquier época del año es válida para que sea practicado.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

El tablero era tradicionalmente de madera, pero a mediados del siglo XIX se oficializó que el tablero debería ser de pizarra o madera. Las líneas transversales deben estar en relieve, para que determinase claramente donde había quedado la moneda lanzada. Las monedas que se emplearon en los comienzos del juego, dado que era de curso legal, se emplearon las que tenían la esfinge de Eduardo IV.

**Proceso de construcción:**

Los orígenes eran totalmente artesanales. Posteriormente al extenderse, han aparecido, diferentes pequeños productores que han industrializado su fabricación, a pesar de que principalmente el proceso continúe siendo manual.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Por un lado, este juego tiene muy poca exigencia a nivel motor, por otro los materiales son relativamente fácil de construir o conseguir. Así mismo, preferiblemente se practica en espacios cerrados. Todo esto hace que pueda ser practicado por cualquier tipo de personas, independientemente de sus características. Puede ser fácilmente compartido por personas con o sin discapacidad.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Cada participante dispone de cinco monedas. Intervienen a turnos.

El primer jugador se sitúa en la parte delantera del tablero con la parte trasera de la moneda pegada sobre el borde delantero del tablero. Cualquier parte de la mano puede ser usada para empujar la moneda por el tablero. Si una moneda no llega a la primera línea del tablero, esa moneda no cuenta como jugada y puede ser empujada de nuevo.

### Desarrollo del juego:

Al final del turno, cada moneda que está completamente dentro de una "cama" (entre dos líneas horizontales y dentro de las líneas verticales señaladas) anota un punto para ese jugador en esa cama. Los puntos se marcan con tiza en los cuadrados de cada extremo de la cama en el borde del tablero, un jugador tiene el lado derecho y el otro el izquierdo.

### Fin del juego:

El objetivo del juego es obtener tres marcas de tiza en cada una de las nueve camas. Una vez que se hayan hecho tres puntuaciones en una cama, cualquier otra puntuación en esa cama se le dará al oponente, a menos que el oponente ya tenga tres puntuaciones en la cama.

Las monedas que se lanzan no se retiran del tablero hasta que no se han lanzado todas ellas. De este modo, una moneda puede contactar con las otras. Tras varios intentos acordados quien obtenga mayor número de puntos gana.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

No atender al turno de juego.

#### **La utilización del espacio**

No mantenerse tras la línea para lanzar.

No regular adecuadamente la distancia de lanzamiento.

No identificar las zonas donde es preferible orientar el tiro.

#### **La utilización del material**

Habitualmente, no suele haber dificultades para poder coger y lanzar las fichas o monedas.

#### **El sistema de puntuación**

Podría haber dificultades para identificar los puntos conseguidos en cada lanzamiento.

Puede ser complejo hacer un seguimiento de los puntos acumulados por cada jugador.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Un jugador sin discapacidad, indica al compañero cuando debe de lanzar, haciéndole un seguimiento de todo el juego.

#### **La utilización del espacio**

Se le indica donde tirar poniendo la mano sobre el tablero.

Se modifica la distancia del lanzamiento.

Se coloca la moneda en la línea más próxima de donde haya quedado.

#### **La utilización del material**

No suele ser necesario introducir adaptaciones, respecto al material.

#### **El sistema de puntuación**

Compañero y arbitro dan indicaciones.

Insistir en la importancia de tomar el tiempo adecuado.

Ya que el sistema de puntuación puede ser algo complejo, se anota en cada franja que quede la moneda, sin que tenga ningún condicionante.

Se puede ayudar a los que tengan dificultades indicándoles formas de cómo y donde tirar.

Puede ser de gran ayuda tener una pizarra, donde se muestre de forma muy gráfica, los puntos conseguidos por cada jugador.

Se harán grupos de juegos mixtos.

Si fuese necesario se puede jugar por parejas de personas con y sin discapacidad.

No dar excesiva importancia al resultado.

## **OBSERVACIONES**

Este juego fácilmente puede ser practicado conjuntamente por personas con o sin discapacidad, sin que sea necesario introducir grandes adaptaciones.

# SIETE Y MEDIO

Localidad  
España



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 3 a 6 jugadores (4 recomendado).

### Material:

Tablero y fichas de madera, goma o tacones de zapato

### Características del material:

Piezas de madera redondas 15 cm aproximadamente

### Duración estimada:

15-30 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (cubierta) o espacio descubierto

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Juego de Lanzamiento.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Personas de cualquier edad y condición.

**Lugares de práctica:**

España

**Calendario:**

Cualquier época del año. Si la meteorología es adversa, se recomendará jugar en espacios interiores.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Los objetos que se lanzan pueden ser fichas de madera o suelas de zapatos.

**Proceso de construcción:**

Se pueden emplear dos formas distintas:

En un tablero de madera se pintan 7 casillas, estando cada una de ellas numeradas

Con tiza, se puede pintar exactamente la misma figura en el suelo.

Aunque allí se empleaban suelas de zapato, actualmente, suele ser más frecuente el uso de fichas de goma.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Este juego es una derivación del popular juego de cartas "siete y medio". Se basó en el azar, en la actualidad, es un juego de precisión o puntería.





## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

### Inicio:

Cada participante que interviene se sitúa detrás de una línea (separada unos 3,5 m. en el caso de adultos o 2 m. en el caso de niños) de la cuadrícula dibujada en el suelo, o del tablero que igualmente tendrá casillas numeradas del uno al siete. El número no se puede repetir. Cada jugador lanza un número acordado de piezas (maderas, tacones de zapato...).

### Desarrollo del juego:

El objetivo es sumar 7,5 puntos. Una pieza que cae en una casilla suma esa puntuación. Si toca una línea suma 0,5 puntos. En cualquier momento el jugador puede decidir detenerse. Luego se quitan las piezas empleadas e interviene el jugador siguiente.

### Fin del juego:

Quién más se acerque a 7,5 puntos sin pasarse gana la tirada.  
Se pueden pactar varias tiradas.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### Dificultades que presenta el juego para la inclusión social:

#### Las relaciones con otros participantes

Decidir adecuadamente el orden de intervención.

**La utilización del espacio**

Saber dónde orientar el lanzamiento.

Tener la capacidad motriz de realizar el lanzamiento adecuadamente.

**La utilización del material**

No suele crear dificultades.

**El sistema de puntuación**

Entender el sistema de puntuación.

Puede ser complejo realizar el cálculo mental para acercarse al 7,5.

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

Uno de los participantes sea el encargado de recordar las normas, indicando el turno de intervención.

**La utilización del espacio**

Se disminuye la distancia de lanzamiento todo lo que sea necesario, para que el jugador tenga un mínimo de éxito.

Si no se pudiese pintar el suelo, se puede emplear el tablero de madera o bien un fieltro duro con el dibujo de los números.

**La utilización del material**

No suele ser necesario introducir ninguna adaptación.

**El sistema de puntuación**

Los compañeros y árbitros podrán facilitar indicaciones.

Insistir en la importancia de tomar el tiempo adecuado.

Se ayuda al jugador a llevar el recuento de puntos conseguidos, sin que el tiempo sea apremiante. Para que pueda entender la puntuación, se le puede dejar un papel para que haga los cálculos, o se puede anotar en una pizarra.

Si fuese conveniente, se puede ampliar el número de lanzamientos.

**OBSERVACIONES**

La rapidez de sus partidas y la simplicidad de sus reglas permite que sea practicado por personas de edad y condiciones diferente, de forma relajada y divertida. Esta situación, además de que facilita el desarrollo de la capacidad de realizar lanzamientos de precisión y ejecutar pequeños cálculos matemáticos, facilita la interrelación entre las personas con y sin discapacidad.

# ARRIMAR

Localidad  
España

## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 3 a 6 jugadores (4 recomendado).

**Material:**

5 fichas de madera o metal.

**Características del material:**

Fichas de madera o metálicas redondas.

**Duración estimada:**

15-30 minutos.

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta) o espacio exterior.

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega solo".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Cualquier persona independientemente de su edad o condición.

**Lugares de práctica:**

En cualquier lugar de la geografía española.

**Calendario:**

En cualquier momento del año, siempre que la climatología lo permita.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

A pesar de que originariamente, los discos o fichas podían ser de metal, también se podría emplear la madera o cualquier otro material resistente a los impactos.

**Proceso de construcción:**

El herrero del lugar podía construir las fichas o discos cuando eran metálicas, sin embargo, la demanda, ha hecho que se comercialicen esas piezas que pueden estar fabricadas en distintos materiales (madera, goma, plástico).

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego con necesidades mínimas de material que no requiere, ni siquiera de un determinado tipo de pavimento. Esto hace que se pueda jugar en cualquier momento y lugar con unos medios mínimos.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:****Inicio:**

El objetivo es lanzar la ficha a una distancia establecida e intentar colocarla lo más cerca posible de esta.

**Desarrollo del juego:**

Establecer una marca señalada en el suelo. De uno en uno, cada jugador lanzará 3 fichas intentando que queden lo más cerca posible de la marca establecida inicialmente. Una vez el primer jugador haya lanzado sus 3 fichas se realizará una marca en el suelo con una tiza, se recogerán las fichas y tirará el siguiente jugador.

**Fin del juego:**

Ganará aquel jugador que cuya marca señalada en el suelo, se haya aproximado más a la marca establecida, después de haber lanzado todos.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Identificar el orden de intervención.

#### **La utilización del espacio**

Podría ser que las habilidades motrices de algunos jugadores, condicionasen negativamente un mínimo éxito en el juego.

#### **La utilización del material**

No presenta ninguna dificultad.

#### **El sistema de puntuación**

Algunos jugadores pueden tener dificultades para seguir el sistema de puntuación durante el juego.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Cuando se den dificultades a este nivel, otros jugadores o el animador, pueden indicar cuando deberá intervenir.

#### **La utilización del espacio**

Si los lanzamientos son muy deficientes desde la distancia establecida, está podrá ser reducida.

Se le puede dar orientaciones de hacia donde tirar.

#### **La utilización del material**

No es necesaria, ninguna adaptación.

#### **El sistema de puntuación**

Cuando la persona con discapacidad intelectual tenga dificultades para hacer un seguimiento de la puntuación, otros jugadores podrán asumir este rol.

Puede ser de gran ayuda, emplear una pizarra o panel que haga muy visibles los resultados conseguidos.

## OBSERVACIONES

Los escasos requisitos tanto respecto a la infraestructura, como al material, como al mismo tiempo respecto a su exigencia motriz, hacen que se este juego se pueda emplear en casi cualquier situación.

Este juego es la modalidad más simple de otros juegos, muy similares, pero algo más complejos como el chito, la tuta, el tango, la tanga o la tanguilla. Este juego, ya aparecía en documentos oficiales del s. XII. En este caso, las fichas deberán de acercarse a una especie de cilindro de madera.

# LANZAMIENTO DE ALPARGATA

Localidad

España



## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 5 a 25 jugadores (12 recomendado)

**Material:**

Una zapatilla.

**Características del material:**

Una zapatilla deportiva o zapato.

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos o lo que el dinamizador considere que se pueda alargar, atendiendo a la motivación de los jugadores.

**Tipo de instalaciones:**

Espacio exterior (al aire libre).

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Inicialmente su tradición rural hacía que los practicantes fuesen personas residentes en este entorno. Actualmente, tanto lo pueden practicar los niños como los adultos.

**Lugares de práctica:**

Mayoritariamente en Aragón, aunque se puede encontrar en cualquier rincón de España.

**Calendario:**

Cualquier época del año si la climatología no es extrema.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Al estar su tradición en el entorno rural, inicialmente, se lanzaba una azada. Posteriormente, se pasó a lanzar una boina o una albarca (zapatilla tradicional de los campesinos).

**Proceso de construcción:**

No es necesario construir nada, ya que se trata de productos reciclados que no son específicos del juego.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego que, al no precisar de ningún material sofisticado, ya que está al alcance de todos, ni precisar ninguna instalación específica, es muy fácil que se pueda practicar en cualquier situación.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:

**Inicio:**

Todos los jugadores, se situarán detrás de una línea. Se intenta lanzar una zapatilla por debajo de las piernas que estarán abiertas y en dirección hacia adelante, pasando por la parte posterior de la espalda.



**Desarrollo del juego:**

A la señal todos los participantes lanzan su zapatilla.

Se pueden repartir puntos entre los mejores: 5 puntos, 4 puntos, 3 puntos, 2 puntos, 1 punto.

Se realizan tres intentos de modo que gana quien obtenga una puntuación superior.

**Fin del juego:**

Se realizan tres intentos de modo que gana quién obtenga una puntuación superior.

El animador, podrá decidir, realizar tantas tiradas como considere necesario.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Las relaciones con otros participantes**

No es previsible que haya dificultades.

**La utilización del espacio**

Todos los jugadores deberán de situarse detrás de la línea de lanzamiento, pudiendo ser que algunos tengan cierta dificultad para tomar consciencia de la situación inicial.

**La utilización del material**

Su manipulación no ofrece dificultad alguna. Sin embargo, algunos pueden presentar dificultades para entender que el lanzamiento se deber de realizar de espaldas a la dirección deseada y por debajo de las piernas.

**El sistema de puntuación**

Podría ser que algún participante con discapacidad intelectual tuviese dificultades para hacer un seguimiento del estado de la puntuación.

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

Uno de los participantes sea el encargado de recordar las normas y sumar, si a alguien se le olvida.

**La utilización del espacio**

Una persona participante o el animador o animadora situará adecuadamente a la persona que tenga dificultades para identificar la línea inicial desde donde lanzar.

En el caso de que esta persona realice lanzamientos significativamente más cortos que el resto de participantes, se le puede permitir que avance su posición.

**La utilización del material**

Aunque el material, no debería de suponer ninguna dificultad, en el caso de que alguna persona tenga problemas para identificar la postura corporal que deba de realizar, otra persona participante o dinamizadora de la actividad le puede dar indicaciones de como hacerlo al tiempo que introduce ayudas manuales, corrigiendo el movimiento.

**El sistema de puntuación**

Participantes o persona dinamizadora de la actividad llevarán el puntaje del juego, escribiéndolo en una pizarra visible para todos. En el supuesto que fuese posible, se indicará a la persona con discapacidad que sea él mismo el que anote los puntos conseguidos.

**OBSERVACIONES**

Se trata de un juego muy sencillo que no requiere ni material ni espacios específicos, por lo que puede ser empleado en cualquier momento.

# XARRANCA, RAYUELA

**Localidad**

Europa y en todo el mundo

## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 2 a 6 jugadores (4 recomendado)

**Material:**

1 tiza para el suelo, si este es de cemento, asfalto o piedra.

**Duración estimada:**

15-30 minutos.

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo (al aire libre).

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento con salto.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Personas de todas las edades.

**Lugares de práctica:**

Se puede jugar tanto en espacios exteriores (patios, portales de edificios, plazas, explanadas, etc., como interiores (pabellón, pista cubierta, aula, pasillo, etc.).

**Calendario:**

Cualquier época del año.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

#### **Proceso de construcción:**

No se precisa de ningún material específico. Aunque hay varias opciones de juego, una de ellas propone pintar con una tiza en el suelo (en el caso de que este sea duro) un cuadrado con el número uno, luego otro con el dos, otro con el tres, procurando que sean iguales. A continuación, dos casillas, una con el número cuatro y a su lado otra con el cinco. La casilla superior con el 6 y las dos últimas son también casillas dobles con los números siete y ocho. Luego otra con una sola casilla con el número 9 para acabar con una con el número diez.

Se deberá de tener una piedra plana, una ficha de madera o plástico o cualquier otro pequeño objeto que pueda ser lanzado y no ruede.

#### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Al no requerir ningún tipo de material, ni complicada infraestructura, hace que este juego esté muy extendido por todo el territorio internacional y que cualquier persona con una movilidad aceptable lo pueda practicar.

Este juego es muy conocido en España y en muchos países de los cinco continentes. Se conoce con una gran variedad de nombres : rayuela, tejo, avión, golosa, infernáculo, hopscotch, marelle, o pisé.

## **DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

#### **Inicio:**

Se establece un turno entre los participantes. El primero, se situará antes de la casilla “uno”. Desde esa posición, lanzará la ficha a ese cuadrado. Si consigue que esta, se quedé ahí, saltará con un pie a la casilla 2, evitando pisar la 1.

#### **Desarrollo del juego:**

Irá saltando de casilla en casilla con un solo pie, excepto, donde está sea doble, donde podrá apoyar cada pie en una casilla. Está prohibido colocar el pie en el recuadro donde ha caído la ficha lanzada previamente. Cuando llegué al final, dará media vuelta y regresará haciendo el mismo recorrido recogiendo la ficha a su paso por la casilla, hasta llegar otra vez a la de salida.

Cuando consiga hacer este recorrido completo, hará lo mismo, lanzando a la casilla 2 y así sucesivamente hasta la 9.

**Fin del juego:**

El turno del jugador finaliza cuando haya lanzado y recogido la ficha en cada una de las nueve casillas, regresando siempre al inicio. Cuando el primer jugador ha finalizado el recorrido, empieza el segundo y así sucesivamente, hasta que todos hayan pasado.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Las relaciones con otros participantes**

Identificar el momento de su turno para evitar interferir a las otras personas que intervienen.

**La utilización del espacio**

Saber a qué casilla debe de lanzar.

Reconocer a qué casilla debe de saltar y qué hacer en cada una de ellas.

Identificar que al final debe dar la vuelta, para regresar a la casilla inicial.

**La utilización del material**

Al lanzar la ficha o piedra, no se calcula que esta puede rodar.

Sus capacidades perceptivo-motrices, no le permiten realizar un lanzamiento que se acerque a la casilla deseada.

**El sistema de puntuación**

Identificar el número de intentos antes de conseguir completar el recorrido total.

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

Otra persona participante o dinamizadora de la actividad le indica el momento en el que debe de intervenir.

**La utilización del espacio**

Una persona le indica con la mano, o se sitúa en la casilla a la que debe de lanzar.

Una persona le va acompañando durante todo el recorrido, indicándole donde debe de pisar. Dar la opción de que pueda ir caminando o apoyando los dos pies.

Indicarle que al final debe de dar la vuelta para regresar al punto de inicio. Si esto es muy complicado, se le puede permitir que finalice en la última casilla.

La persona con discapacidad pueda descansar apoyando los pies cuando lo considere necesario. Permitir pisar todas las casillas sin restricción.

**La utilización del material**

Centrar la atención en lanzar las piezas a distintas zonas.

Emplear piezas muy planas para que no reboten en el suelo. Podrían servir los discos de silicona.

**El sistema de puntuación**

Otra persona participante o dinamizadora de la actividad puede ir indicando el número de intentos que lleva y registrarlos en una pizarra, para que su seguimiento sea más sencillo.

**OBSERVACIONES**

Al ser un juego muy sencillo, cualquier persona podría participar. En aquellos casos, en los que sus capacidades cognitivas o motrices, lo dificulten, se le podrá acompañar a realizar el recorrido, empleando los apoyos que se consideren necesarios. Este tipo de adaptaciones permite que ningún participante quede excluido del juego.

# LANCIO DEL MAIORCHINO

**Localidad**

Novara di Sicilia (ME), Sicilia - Italia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

100 jugadores.

**Material:**

Rueda de encaje y queso maiorchino.

**Duración estimada:**

Más de 1 hora.

**Tipo de infraestructura:**

Espacio externo (al aire libre).

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición, "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento carrera.

**ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)****Protagonistas:**

Niños, jóvenes, adultos de ambos sexos.

**Lugares de práctica:**

Calles del centro histórico.

**Calendario:**

Periodo de carnaval.

**Procedencia de los objetos:**

Entorno natural.

**Proceso de construcción:**

Productos artesanales.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego representa la identidad del lugar.





## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Realización de "U toccu" (sorteo) para establecer el orden de salida de los jugadores.

### **Desarrollo del juego:**

Cada equipo lanza el Maiorchino a lo largo del recorrido a turnos. En cada ocasión se lanza el objeto desde el lugar donde se detuvo.

### **Fin del juego:**

El ganador es la persona que llega primero a la línea de meta con la menor cantidad de lanzamientos.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Entender la existencia de un turno para efectuar los lanzamientos.

#### **La utilización del espacio**

La única dificultad, puede deberse al escaso nivel de destreza del participante que hace que los lanzamientos no sean muy largos.

#### **La utilización del material**

Problemas para lanzar correctamente el objeto.

#### **El sistema de puntuación**

Es muy simple.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

El animador o un compañero, irá indicando a la persona cuando intervenir.

#### **La utilización del espacio**

Se indica el lugar desde donde se debe lanzar.

**La utilización del material**

Si no es posible lanzarlo con una cinta, se puede permitir lanzar directamente con la mano haciendo que el objeto vaya rodando por el suelo.

**OBSERVACIONES**

Es importante que se explique muy bien a los jugadores con discapacidad intelectual, la dinámica del juego. Esta información se dará antes de empezar y a lo largo del juego dando orientaciones de cómo o donde tirar.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los jugadores con discapacidad intelectual, puedan formar pareja con otro sin discapacidad, tirando alternativamente. En la medida de lo posible se intentará que los jugadores con discapacidad intelectual, vayan llevando el cómputo de puntos. De forma general, no habrá que conceder especial importancia al resultado conseguido.

# LA PEÏCA

Localidad

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los Participantes:**

> 9 años

**Número de jugadores:**

De 2-6

**Material:**

Piedras.

**Características del material:**

5 piedras que quepan en la mano.

**Duración estimada:**

Menos los 15 minutos.

**Tipo de instalaciones:**

Espacio al aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento rítmico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Este es un juego infantil que se jugó durante la primera parte del siglo XX, e incluso antes. Era jugado por niños de 7 a 15 años en la calle en todas las ocasiones.

**Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre en el juego diario de los niños

**Calendario:**

Todo el año

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Piedra natural, encontrada en calle / naturaleza.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego es muy simple y no necesita muchos recursos. Es excelente para desarrollar la motricidad fina.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

Juego grupal. Se necesitan 5 piedras para jugar. El jugador se pone en la mano derecha las 5 piedras, una de las cuales, ubicada entre el pulgar y el índice, y la lanza al aire.

**Desarrollo del juego:**

Mientras la piedra está en el aire, las otras piedras deben colocarse rápidamente en la mesa, a tiempo para recoger la piedra que cae (si cae al suelo, se pierde turno y pasa a intervenir otro jugador). Tras la primera acción la persona puede lanzar la piedra dos veces; la primera vez para acercar o alejar las piedras de la mesa y la segunda para recogerlas. Todas estas acciones se llevan a cabo con la mano derecha mientras que en la mano izquierda se guardan las piedras. Volviendo a lanzar una piedra al aire, es necesario recoger una a una las 4 piedras sin tocar las demás.

**Fin del juego:**

La persona que realiza todas las tareas sin error se proclama ganadora.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****El uso de material**

La principal dificultad reside en saber realizar acciones coordinadas y rápidas para lanzar y recoger las piedras.

**El sistema de puntuación**

Otra dificultad intelectual es comprender y saber contar.

**Adaptación a las dificultades:****Sistema de puntuación:**

Emplear menor cantidad de piedras

**OBSERVACIONES**

Muchos juegos son tradicionalmente identificados como juegos "femeninos" o "masculinos". Después de un período en el que estos juegos no fueron populares, su reintroducción puede hacerse para ambos géneros.

# ASTRÁGALO

Localidad  
Italia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

2 jugadores

**Material:**

5 astragali (hueso tarsal corto)

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Cualquier espacio, interior o exterior

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Lanzamiento.

**ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)****Protagonistas:**

Cualquier persona de 8 años o más, en cualquier lugar.

**Lugares de práctica:**

En toda Italia y también otros países europeos.

**Calendario:**

Siempre

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Entorno natural

**Proceso de construcción:**

Es un hueso de animal. Se trata con productos específicos.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego que fue juzgado en la antigüedad, como precursor de los juegos de dados. El juego proporciona mucha inspiración en observaciones históricas y arqueológicas. En las sesiones de educación física pedimos a los niños y niñas, que jueguen por parejas, para facilitar el conteo de las puntuaciones obtenidas sin hacer trampas.. En el festival Tocatì, juegan dos parejas a la vez, así se facilita el seguimiento de la puntuación. Al final del juego, suele darse un apretón de manos para confirmar la puntuación obtenido. Algunas personas se niegan a aceptar la derrota; esto también forma parte del juego.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Después de explicar el juego (y el contexto histórico y arqueológico), los dos participantes lanzan un astrágalo a turnos, dejándolo caer al suelo. A cada lado del astrágalo se le asigna un puntaje, de modo que la persona que tiene la puntuación más alta comienza, si hay un empate, el juego continúa hasta que uno de los dos participantes obtiene una puntuación superior.

### Desarrollo del juego:

La persona que haya logrado la puntuación más alta puede lanzar el astrágalo primero (5, 3 o 2 según el tamaño de la mano y la habilidad). El astrágalo debe lanzarse con la palma de la mano hacia arriba y agarrarse con el dorso de la mano, luego la mano debe girarse rápidamente mientras el astrágalo está en el aire. Cada lado del astrágalo recibe una puntuación, gana la persona que tenga la puntuación más alta. Esta acción se repite 3 veces (hasta que hayan aprendido a realizar las acciones con cierta facilidad).

### Finalización del juego:

Las personas que obtiene la puntuación más alta gana.



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **El uso de material**

La principal dificultad reside en saber realizar acciones coordinadas y rápidas para lanzar y recoger el hueso.

#### **El sistema de puntuación**

Otra dificultad intelectual es comprender y saber contar.

### **Adaptación a dificultades relacionadas:**

#### **Al usar los objetos:**

El astrágalo debe tirarse con la palma de la mano hacia arriba y agarrarse con el dorso de la mano, luego la mano debe girarse rápidamente mientras el astrágalo está en el aire. Los niños que tienen dificultad para hacer este movimiento rápidamente pueden levantar el astrágalo con la palma hacia arriba.

#### **Al sistema de puntuación:**

La puntuación también se simplifica porque solo hay 2 caras válidas y no 4. Además, el juego se juega con 2 y no con 5 astrágalos.

# CARRERA DE PIEDRAS

Localidad  
España

## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 3 a 6 jugadores (4 recomendado)

**Material:**

5 piezas de madera por participante

**Características del material:**

Piedras, mazorcas de maíz u otros objetos

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta) o al aire libre

**Relación entre los participantes:**

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Carrera

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Pueden participar personas de distintas edades

**Lugares de práctica:**

Juego muy conocido en diferentes zonas de España

**Calendario:**

En Arnes, Cataluña se juega con motivo de la fiesta mayor

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:****Inicio:**

El juego consiste en poner las piezas en línea recta a una misma distancia entre sí (2 metros).

Cada participante se sitúa en la línea de salida esperando la señal para iniciar la carrera

**Desarrollo del juego:**

A la señal, se deberán recoger las fichas de una en una y llevarlas a la línea de salida, finalizando la carrera antes que cualquier otro participante. Se puede empezar con el orden que elija la persona participante.

**Fin del juego:**

Ganará la persona que consiga recoger todas las fichas en el menor tiempo posible.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****La utilización del espacio**

Decidir por dónde empezar a recoger los objetos del suelo.

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

Posibilidad de desplazarse por parejas inclusivas unidos de la mano. De este modo facilitamos la intervención. El juego pasa a ser de cooperación.

**La utilización del espacio**

Disminuir las distancias a recorrer.

Aumentar la distancia entre fila y fila para que no haya interferencias entre los participantes.

**La utilización del material**

Si no se dispone de piedras emplear objetos que sean fáciles de agarrar (ejemplo: conos, cono con un aro o empuñadura).

### **El sistema de puntuación**

Centrar la atención en recoger todas las fichas.

### **OBSERVACIONES**

Es importante que se explique muy bien a los jugadores con discapacidad intelectual la dinámica del juego. Esta información, se dará antes de empezar, como así mismo, a lo largo de todo el juego, dando orientaciones de cómo intervenir.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los jugadores con discapacidad intelectual, puedan formar pareja con otro sin discapacidad, interviniendo simultáneamente.

# EL ARO

## Localidad

Toda España y otros países de Europa

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

> 9 años

### Número de jugadores:

Pueden jugar tantos niños como aros haya.

### Material:

Un aro y una varilla por jugador.

### Características del material:

Tradicionalmente los aros han sido metálicos, pudiendo ser una llanta de rueda de bicicleta, aro de un barril, etc.

### Duración estimada:

No hay duración mínima, ni máxima. Será el dinamizador quien determina el tiempo de juego, en función de la motivación de los participantes.

### Tipo de instalaciones:

Cualquier espacio, interior o exterior.

### Relación entre los participantes:

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Carrera.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Se trata de un juego muy antiguo, hay constancia de que Hipócrates lo recomendaba para incrementar la condición física. Algunos autores indican el carácter sagrado y mágico que podría tener el aro. Con la revolución industrial se popularizó por toda Europa.

### **Lugares de práctica:**

Tradicionalmente se hacía malabarismo en la calle o en cualquier otro espacio público.

### **Calendario:**

Cualquier época del año, si la climatología lo permite, es adecuada para este juego.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Tradicionalmente los aros, eran de metal o madera. Actualmente suelen ser de plástico de distintos colores y tamaños.

### **Proceso de construcción:**

Cualquier llanta de bicicleta o aro, derivado de la industria, puede ser utilizado. Se debe de complementar con una barra guía, de unos 40-50 cm, con un extremo en forma de U para que se adapte al aro.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Las personas que observan un aro, tratan de hacerlo rodar por el suelo. En poco tiempo observan que si se sirven de una guía se puede dirigir el aro con bastante facilidad en la dirección que se quiera.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

La estructura más básica de este juego, consiste en conducir el aro de un punto a otro, con la ayuda de la guía. A partir de esta situación inicial, se pueden realizar múltiples variantes.

### **Desarrollo del juego:**

En la versión básica (juego psicomotor y consecuentemente sin interacción con otros), se trata de que cada jugador vaya experimentando con el aro, conduciéndolo por donde desee. La persona dinamizadora de la actividad, podrá proponer hacer un determinado

recorrido, en línea recta, círculo, slalom, etc. Además, se podrá introducir la posibilidad de interactuar con otros jugadores lo que supondrá pasar a otra familia de juegos (de cooperación, oposición o cooperación-oposición). Si se quiere también se puede introducir la competición, para ver quien finaliza primero el recorrido acordado.

#### **Fin del juego:**

En el supuesto de que no haya competición, el juego puede finalizar cuando se complete el recorrido.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con las otras personas**

Si la actividad se realiza de forma individual, no habrá ningún tipo de dificultad con los demás.

En el caso de que se opte por algún tipo de carrera, podría verse desfavorecido, frente a los otros participantes.

#### ***El uso del espacio***

En espacios libres de obstáculo y en el que el recorrido sea en línea recta, no tiene porqué haber dificultades. Estas pueden aparecer en el momento, en el que se introduzcan cambios de dirección, debido al recorrido que deba seguir el aro.

#### ***El uso de material***

Algunas de las personas participantes con discapacidad pueden presentar dificultades para poder conducir adecuadamente el aro con la guía, ya sea debidos a problemas para manipular adecuadamente el material o por no prever la trayectoria que seguirá el aro después de cada impulso.

#### **El sistema de puntuación**

Cuando la actividad se realice de forma individual, no habrá ningún tipo de puntuación. En el caso de que haya competición, algunas personas, pueden tener dificultades para ser conscientes de la importancia de realizar el recorrido en el menor tiempo posible y su repercusión en el resultado final.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Se puede permitir que las personas con discapacidad intelectual puedan realizar la actividad con un compañero que vaya ayudando a controlar también el aro (el juego pasaría a ser de cooperación).

**El uso del espacio**

Las personas con discapacidad intelectual pueden realizar un recorrido más corto o con menos cambios de dirección.

**El uso de material**

Los participantes con discapacidad intelectual pueden emplear aros más anchos para que su conducción sea más fácil.

Si se observa mucha dificultad para conducir el aro, se puede dejar que el aro se conduzca directamente con la mano, sin usar la guía.

**El sistema de puntuación**

En el caso de plantear alguna competición se debe relativizar el resultado final.

**OBSERVACIONES**

Se aconseja que una primera fase, los jugadores con discapacidad intelectual, experimenten libremente la conducción de aro (con o sin guía). Si se obtienen resultados aceptables, será posible introducir algún reto superior: mantener el aro en movimiento el mayor tiempo posible sin que caiga al suelo; realizar un recorrido (en línea recta, circular o en slalom) en el menor tiempo posible.



# "TANGUIZ EL OUZRA"

Salto de alfombra

Localidad

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

> 9 años

### Número de jugadores:

1 jugador

### Material:

Una alfombra

### Duración estimada:

15 minutos

### Tipo de infraestructura:

Espacio al aire libre

### Informar a otros jugadores:

Juego psicomotor, sin cooperación u oposición "el jugador juega sin interactuar con los demás". Salto.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Todas las personas, a partir de 8 años, de todas las categorías sociales.

### Lugares de práctica:

Espacio al aire libre.

### Calendario:

Tiempo libre, en la escuela o fuera de la escuela.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Un "Ouzra", una alfombra artesanal de 2,5 m de ancho.

**Proceso de construcción:**

Fabricación artesanal.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego, que consiste en saltar sobre una colchoneta, presenta al participante la oportunidad de poner a prueba sus propias habilidades. El tapete es una forma de autoevaluarse sin la ayuda de material adicional (metro, etc.) u otra persona. El propio "Ouzra" ofrece el límite a alcanzar e indica concretamente la distancia a superar.

Representa un elemento de referencia preciso para los jugadores y les ayuda a evaluar y desarrollar sus conductas psicomotrices.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

Sobre una superficie plana, colocar la "Ouzra" (una alfombra, una manta o incluso una sábana) en el suelo, cuya longitud dependerá de las capacidades iniciales de los participantes.

**Desarrollo del juego:**

El participante debe saltar, sin impulso, sobre el tapete sin tocarlo.

**Fin del juego:**

El final del juego lo decide el propio participante si juega solo.

Si los participantes deciden jugar en equipos, la decisión del final del juego se tomará de acuerdo con las reglas acordadas entre los miembros de los equipos, una vez que todos los participantes hayan saltado y según la suma de los puntos ganados durante los saltos exitosos.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Entender la existencia de un turno para efectuar los saltos.

#### **La utilización del espacio**

Dificultad para realizar el salto adecuadamente.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Al uso del espacio:**

Adaptar la longitud de la colchoneta según las capacidades de las personas con discapacidad intelectual.

Dejar que el participante con discapacidad intelectual decida el tipo de salto a realizar: con o sin balanceo, con una o dos piernas, con o sin ayuda, etc.







# **JUEGOS DE COOPERACIÓN**



# EL PARACAÍDAS

Localidad  
España



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 8 a 24 jugadores (16 recomendado)

**Material:**

Un paracaídas de tela

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Cualquier persona independientemente de sus características personales o edad puede participar en este juego.

### **Lugares de práctica:**

Diferentes regiones de Europa.

### **Calendario:**

Al no estar ligado a una celebración o festividad, no tiene una fecha específica de práctica, en espacios interiores se puede realizar en cualquier momento del año.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

En algunas culturas ha sido habitual mantear estos objetos y realizar diferentes tipos de actividades con este material, con motivo de algunas celebraciones festivas. En otros países los paracaídas se han introducido como un recurso asociado a los juegos alternativos que perseguían el fomento de la cooperación.

### **Proceso de construcción:**

Desde telas ligeras y resistentes de diferentes colores, cortadas de forma triangular, son cosidas entre ellas, hasta formar un círculo.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Proponer que todos los jugadores del grupo compartan el mismo paracaídas o hacer dos grupos con dos paracaídas según el tamaño de la tela. Sería conveniente, que cada participante, tuviera un sector, donde poder jugar.





## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Cada participante sujetará el paracaídas con las dos manos separadas a la altura de su cadera. Desde esta posición básica se pueden practicar diferentes variantes.

### Desarrollo del juego:

Todos al mismo tiempo lo suben y lo bajan.

Bajar el paracaídas en paralelo, hasta casi tocar el suelo y luego subirlo hasta la altura de la cabeza.

Subir el paracaídas y aprovechar para ir todos hacia adentro sin soltarlo y luego volver a atrás al punto de inicio.

De forma consecutiva, cada jugador hace subir el paracaídas, en forma de ola. Se puede hacer en un sentido, para luego invertirlo.

Se sube el paracaídas, sin soltarlo todos se desplazan hasta llegar a otra zona.

Todos los jugadores están numerados, uno, dos, tres, cuatro, cinco....

A la señal el profesor dice dos números, para que los jugadores intercambien su posición.

Cuando dice: "dentro", los que haya mencionado irán al centro del paracaídas, para luego regresar a su zona.

Al decir "saludos" los jugadores mencionados van al centro, saludan a los compañeros que han salido y regresan en la posición inicial.

### Fin del juego:

Cada una de las modalidades anteriores, puede ser repetidas, tantas veces como lo indica el profesor quien deberá tener en cuenta aspectos como la motivación o el cansancio de los jugadores. Sin embargo, dependiendo de la modalidad que se practique, uno de los criterios para finalizar será cuando se den algunas de estas condiciones:

- Introducir la pelota en el hueco central del paracaídas.
- La pelota caiga del paracaídas al ser manteada.
- Todos los jugadores han intercambiado su posición.
- Todos los jugadores han realizado la ola sucesivamente.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Identificar el orden en el que se deban de realizar las distintas acciones.

#### **El uso del espacio**

No identificar claramente donde se deben desplazar.

#### **El uso de material**

En ocasiones, tener poca fuerza o dificultades en la movilidad de extremidades superiores podrían dificultar realizar las acciones previstas.

#### **El sistema de puntuación**

Al no haber puntuación, no hay dificultades.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Una persona compañera sin discapacidad o dinamizadora de la actividad indica al alumno la acción que debe de realizar.

#### **El uso del espacio**

Ubicar a la persona con discapacidad en el lugar preciso donde deba agarrar el paracaídas.

#### **El uso de material**

Si la persona dinamizadora se pone a su lado, tan solo debería imitarla.

Lo puede hacer con una sola mano.

Una persona compañera o dinamizadora de la actividad se pone a su lado.

Se puede jugar con silla de ruedas.

## OBSERVACIONES

La complejidad de este juego tanto desde el punto de vista de la comprensión de la dinámica, como desde su ejecución, es muy baja. Esto hace que sea idóneo para que todo tipo de personas puedan participar independientemente de sus capacidades, por lo que podrían darse situaciones de inclusión. Tan solo se trata de que la persona dinamizadora introduzca las adaptaciones necesarias. De forma genérica:

- Una persona sin discapacidad o dinamizadora de la actividad, indica cuando interviene, tanto verbalmente, como haciendo la acción para que sea imitado.
- Las personas que presentan mayores dificultades (de comprensión o ejecución) podrán estar acompañados por otra persona más hábil, por lo que habrá que prestar atención e intercalar personas con discapacidad y otra sin discapacidad.

Cualquiera de las distintas modalidades del juego que proponga la persona dinamizadora tendrá en cuenta las características de los participantes.

# EL NUDO, EL ENREDO

## Localidad

Es conocido en toda la geografía española  
y en otros países



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 6 a 15 jugadores (15 recomendado)

### Duración estimada:

Menos de 15 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva o cualquier otro espacio cubierto o al aire libre

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Cualquier persona que entienda mínimamente la dinámica del juego podrá participar.

### **Calendario:**

Cualquier época del año

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego con unas normas muy sencillas exigiendo unas capacidades motrices mínimas, lo que facilita que cualquier persona pueda jugar. No requiere una infraestructura determinada, ni material.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Los participantes se agrupan y elevan sus manos. Cada participante deberá sujetar una mano libre con cada una de las suyas.

### **Desarrollo del juego:**

Una vez todas las manos están unidas a las de otro participante se da un paso hacia atrás y con la colaboración de todos, haciendo pasar el cuerpo por encima o por debajo de los demás se deberá deshacer el nudo

### **Fin del juego:**

Hay dos posibles finales:

- No es posible desligar las manos para conseguir el objetivo.
  - Cuando se consigue deshacer el nudo.
- No obstante, se podrá repetir tantas veces como el profesor lo considere adecuado.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Entender la dinámica del juego

#### **La utilización del espacio**

Identificar cual es la acción más adecuada en cada momento para deshacer el nudo (girarse, pasar por encima de una pierna, pasar por debajo de otro compañero, etc...), ya que todo esto tiene que ver con la orientación espacial y la percepción corporal.

#### **La utilización del material**

Sin dificultades

#### **El sistema de puntuación**

Sin dificultades

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Las relaciones con otros participantes**

Una persona compañera sin discapacidad o dinamizadora de la actividad repiten el objetivo del juego.

Otra modalidad más sencilla consiste en comenzar haciendo un círculo, unidos por las manos. Una persona participante sin discapacidad libera una mano y comienza a pasar por debajo del resto de participantes hasta formar un nudo. Esto favorece que la persona con discapacidad prácticamente no tenga que decidir, ya que únicamente debe seguir la estela de lo que hace la persona que va delante.

#### **La utilización del espacio**

Para facilitar la movilidad articular los participantes pueden unirse mediante una cuerda o pañuelo, ya que algunas personas podrían tener dificultades respecto a la orientación espacial, será el compañero que esté a su lado, quien le indicará por donde pasar.

## OBSERVACIONES

Es un juego que puede facilitar la inclusión social de las personas con discapacidad. Por un lado, su baja complejidad respecto a las reglas y por otro, su mínimo nivel de exigencia motriz, permiten que prácticamente todo tipo de persona, independientemente de sus capacidades pueda participar. El hecho de que excepto el primero y el último, todos los demás vayan cogidos de las dos manos, hace que el jugador tan solo tenga que seguir lo que hace el compañero, simplificando enormemente, la toma de decisiones.

# BAILE DEL PERIÓDICO

Localidad  
España

## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 10 a 20 jugadores (12 recomendado)

**Material:**

Una hoja de periódico o revista por participante

**Características del material:**

Papel de periódico

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Cualquier persona independientemente de sus características personales o edad puede participar en este juego.

### **Lugares de práctica:**

Diferentes regiones de Europa.

### **Calendario:**

Este tipo de juegos son propios de la tradición lúdica y festiva de muchas culturas.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Tradicionalmente ha sido habitual el empleo lúdico de materiales del entorno inmediato. En este caso se trata de hojas de periódico.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Se puede intentar que todas las personas del grupo clase compartan una hoja.

Al ser un juego que tan sólo precisa hojas de diario o revistas, usadas, hace que su práctica pueda ser asequible, prácticamente en cualquier contexto.

Juego tradicional practicado en muchas localidades de España con motivo de celebraciones festivas.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Los jugadores se agrupan por parejas inclusivas, de tal manera que las personas con necesidades especiales, participen con alumnos sin discapacidad. Cada pareja tendrá una hoja de periódico doblada varias veces hasta el tamaño de una mano (octavilla).

### **Desarrollo del juego:**

Mientras la música suena una persona de cada pareja lleva una hoja de periódico plegada en la mano siguiendo el ritmo de la música. Al detener la música deben desplegar la hoja, dejarla en el suelo y subirse encima.

La última pareja que lo consiga debe dejar su periódico y pasar a integrarse cada persona en otro grupo que pasaran a ser un trio.

Vuelve a sonar la música y se realiza el mismo procedimiento, por el que una pareja va dejando su periódico.

**Fin del juego:**

El juego finaliza cuando se consigue que todo el grupo esté encima del menor número posible de hojas de periódico.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Las relaciones con otros participantes**

Podría ser que algunos alumnos no entendiesen la dinámica del juego.

**La utilización del espacio**

En algunos casos, algunos jugadores pueden tener dificultades para identificar que no pueden salir del periódico.

**La utilización del material**

Posibles dificultades al manipular el periódico o saber qué hacer con él en cada momento.

**El sistema de puntuación**

Sin dificultades

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

Una persona sin discapacidad le indicará a la persona con discapacidad intelectual las acciones que deba de realizar (subirse al diario o bailar).

Las parejas iniciales deberían de estar compuestas por una persona con discapacidad y otra sin.

La última pareja en desplegar el periódico, siguiendo las indicaciones de la persona dinamizadora, se separará y se agrupará allí donde este lo indique.

**La utilización del espacio**

La persona dinamizadora de la actividad da indicaciones de por dónde ubicarse.

Los compañeros de los alumnos con discapacidad ayudan a distribuirse por el espacio.

Los alumnos sin discapacidad, indican como repartirse el papel.

**La utilización del material**

Los alumnos sin discapacidad, indican como repartirse el papel.

Si la persona con discapacidad no puede llevar el periódico mientras baila, lo hará otro compañero.

Una persona sin discapacidad indica como desplegarlo.

Una persona sin discapacidad que va con la persona con discapacidad indica, en qué parte del periódico debe subirse cada uno.

## **OBSERVACIONES**

A pesar de que se trata de un juego muy simple, en ocasiones, las dificultades que pueden aparecer en este juego están relacionadas con la toma de decisiones, acerca de donde ubicarse o qué hacer con la hoja del periódico. Pero al ser jugado por parejas, hace que la interacción entre ellos (persona con y sin discapacidad) sea muy intensa, lo que al tiempo que favorece la participación de los segundos, facilita su inclusión social.

# PATINES COOPERATIVOS

Localidad  
España



## ASPECTOS DE LA ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 2 a 3 jugadores (3 recomendado)

**Material:**

2 patines por grupo

**Características del material:**

Dos tablas de largas (dependiendo del número de personas que jueguen), con cintas para poder sujetar los pies.

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, Con Cooperación "el jugador juega con uno o más compañeros".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Pueden tomar parte en este juego todas personas que tengan una mínima movilidad, incluyendo a aquellas que precisen de una silla de ruedas.

**Lugares de práctica:**

Este tipo de actividades se han realizado en cualquier espacio sin necesidad de una instalación específica.

**Calendario:**

No hay una época del año señalada para su práctica, pudiendo hacerse en cualquier momento.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Se pueden emplear tabloncillos desechados de la construcción o carpintería que aún conserven unas mínimas condiciones de rigidez. Así mismo, se puede emplear cintas de las empleadas para las persianas u otro material similar que sea flexible y resistente a la tracción.

**Proceso de construcción:**

Se pueden emplear tabloncillos de madera de unos 15 cm de ancho y de longitud variable (70-200cm). Con un tornillo de cabeza plana, se fijará una cuerda o cinta de persiana, para que quepa un pie. Se podrán poner tantas cintas, como jugadores se deseen que participen con un par de "esquíes", siempre y cuando se mantengan unos 30-40 cm, como mínimo, de distancia entre participantes.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El objetivo de este juego es que todos los participantes se desplacen de forma coordinada. Esto implica que deba de haber una gran comunicación entre todos ellos, para que las acciones sean lo más efectivas posible.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Los jugadores se distribuirán entre los diferentes esquíes de que se disponga en función del número de plazas que tenga (2,3, 4...). Se procurará que los grupos estén formados por alumnos con y sin discapacidad.

### Desarrollo del juego:

El profesor o profesora propondrá un determinado recorrido. Para ello deberán de desplazarse de forma coordinada, todos los integrantes del equipo, para la cual deberán de levantar el pie todos al mismo tiempo.

El recorrido podrá ser en línea recta, en slalom, con o sin música...

### Fin del juego:

Cuando se haya completado el recorrido propuesto por el profesor o profesora.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN SOCIAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Las relaciones con otros participantes

No es sencillo conseguir una adecuada coordinación entre todos los participantes, ya que simultáneamente deberán de levantar el pie para así poder avanzar con el “esquí” y es posible que algunos tengas dificultades específicas para realizar esta acción.

**La utilización del espacio**

Al estar sujetos todos los participantes por los pies, no hay dificultades respecto al espacio, ya que la orientación vendrá determinada por el grupo.

**La utilización del material**

Mantener el pie sujeto mediante la cinta o cuerda.

**El sistema de puntuación**

No hay dificultades.

**Adaptación a las dificultades:****Las relaciones con otros participantes**

- En ocasiones una de las personas participantes debe dirigir al resto si no se ponen de acuerdo. La persona con dificultad no irá delante.
- Se repartirá a las personas con discapacidad en diferentes grupos de tal manera que no queden agrupados entre sí. Es importante que detrás de cada persona con mayores dificultades, haya una sin discapacidad, para que le vaya dando orientaciones.
- Una persona miembro del equipo indicará cuando dar el paso, cantando “¡uno, dos y tres!”.

**La utilización del espacio**

Las personas sin discapacidad indican por donde se va a desplazar todo el equipo.

**La utilización del material**

El profesor o los compañeros le ayudan a colocarse los “esquíes”.

Se pueden poner barras separadoras entre cada par de esquíes para que ni se junten ni crucen.

En el caso de que a un participante se le salga la cinta de forma reiterada, con la ayuda de una tira de “velcro”, se le podrá sujetar mejor el pie.

**El sistema de puntuación**

En caso de que se hagan competiciones entre diferentes equipos, se deberá de repartir a las personas con y sin discapacidad, de tal manera que sean lo más homogéneos posible.

En cada equipo habrá una persona que será el que marcará la pauta de cuando dar el paso.

## OBSERVACIONES

La propia lógica interna de este juego, “obliga” a que haya una gran coordinación entre todos los participantes de un mismo equipo. Esto hacen que se den multitud de situaciones que provoquen la risa, pero al mismo tiempo que exijan una constante comunicación entre todos ellos, lo que favorece en gran medida la inclusión.



# LA BRÚJULA

**Localidad**

Tunez



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

Entre 12 y 28 jugadores (24 recomendados)

**Material:**

Pizarras, brújulas, rotuladores, cuerdas.

**Características del material:**

Sin material

**Duración estimada:**

30 a 45 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre.

**Informar a otros jugadores:**

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Niños, niñas y niños menores de 9 años, de zonas rurales desfavorecidas, en aprendizaje duro.

### **Lugares de práctica:**

Patio de la escuela

### **Calendario:**

Año escolar

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Sin objetos ni proceso de construcción

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Este juego es una actividad con el objetivo de satisfacer las necesidades de los niños de entornos desfavorecidos con dificultades de aprendizaje. El juego consiste en moverse en una mini carrera de orientación, tomando como modelo un diagrama propuesto en un papel y como punto de partida una brújula pintada en el suelo que indica los 8 puntos cardinales (de ahí el nombre del juego). El grupo (6 niños) se mueve en conjunto de una baliza a otra (una mesa en la que están escritas las instrucciones para continuar el buen viaje) para orientarse hacia los lugares indicados y terminar la ruta lo más rápido posible.

El interés del juego es contribuir a desarrollar el conocimiento del espacio de la cancha en sus componentes principales - control de la dirección, de la distancia, de la orientación - y más en general al desarrollo del "pensamiento geométrico". La construcción original del juego participa en el desarrollo de la habilidad de cambio de dirección (tomar los caminos más cortos vs más largos) y la habilidad de orientación espacial (tomar los caminos de acuerdo a las consignas).



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

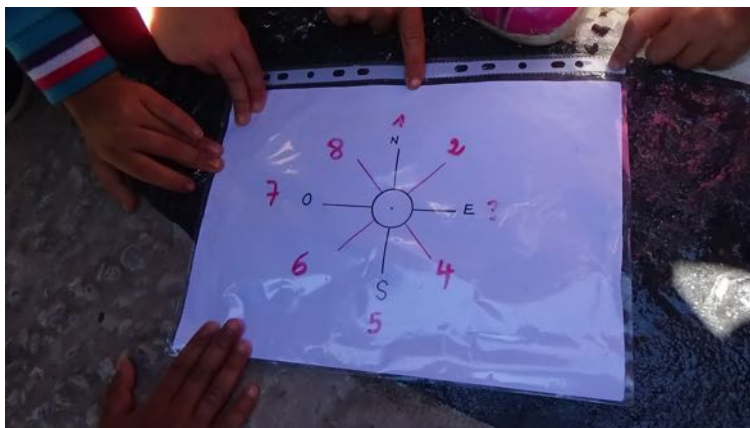
### Inicio:

Organización de niños en grupos de 6.

Distribución de tarjetas a los grupos colocadas frente a la brújula.

Cada grupo de personas lee las instrucciones de la ruta a seguir y trata de planificar la ruta a seguir en la mini ruta que la persona educadora ha trazado de antemano.

Esta es la etapa de reflexión-discusión, organización y distribución de tareas antes de la acción.



### Desarrollo del juego:

A la señal, las personas se mueven en grupos para tomar el camino adecuado y terminar la ruta juntos lo más rápido posible.

**Fin del juego:** el grupo que consiga organizarse, orientarse y "navegar" más rápido es el ganador.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### El uso del espacio

Dificultad para orientarse y seguir el itinerario

#### Adaptación a las dificultades:

#### El uso del espacio

Este juego, tiene como objetivo desarrollar la capacidad de orientación y organización espacial. Por ello, es imperativo facilitar la comprensión del dominio del espacio a través

de un dispositivo educativo adicional: Dibujo de flechas de colores, huellas que indiquen la dirección, cuerdas, tableros de indicación. Claramente visible.



#### OBSERVACIONES:

El interés de este juego es llevar gradualmente a los alumnos a proponer y diseñar su propio camino de orientación consultando juntos para lograr la realización de un camino elaborado. Este juego también es una forma divertida de aprender a usar una brújula y a usarla con prudencia. También ayuda a desarrollar el espíritu de grupo, el liderazgo y la cohesión del grupo.

# EL TABLERO DE PUNTUACIÓN

Localidad

Tunez



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

Entre 12 y 28 jugadores (24 recomendados)

**Material:**

Sin material

**Características del material:**

Sin material

**Duración estimada:**

30 a 45 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre.

**Informar a otros jugadores:**

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Niños, niñas y niños menores de 9 años, de zonas rurales desfavorecidas, en un entorno de aprendizaje.

**Lugares de práctica:**

Patio de la escuela

**Calendario:**

Año escolar

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Sin objetos ni proceso de construcción

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Este juego es una actividad con el objetivo de satisfacer las necesidades de los niños de entornos desfavorecidos con dificultades de aprendizaje. El dinamismo del juego consiste en moverse de la manera más eficiente posible en un espacio en forma de tablero de ajedrez pintado en el suelo, para reproducir "físicamente" una forma de puntos que ha sido dibujada por el educador en una carta manuscrita.

La originalidad del juego consiste en la representación de una forma en el espacio, realizada por todos los niños del grupo, que se corresponde lo más fielmente posible al dibujo presentado al inicio del juego en un papel y esto, lo más rápidamente posible.





## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Organización de niños en grupos de 6.

Repartir tarjetas en papel a los niños fuera del aire de juego del "tablero de ajedrez".

Los niños de cada grupo observan el dibujo e intentan planificar el recorrido a seguir en el tablero de ajedrez discutiendo juntos para distribuir las tareas, organizarse y buscar la mejor solución para reproducir la figura dibujada en el mapa.

### Desarrollo del juego:

Los participantes entran en el tablero de ajedrez en grupos, se mueven lo más rápido posible para ubicarse en los "puntos" indicados en el mapa y reproducen físicamente la figura impuesta en el papel. El juego está cronometrado.

### Fin del juego:

El grupo que logre organizar y reproducir fielmente la figura más rápido es el ganador.



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

### **El uso del espacio**

Dificultad para desplazarse por el espacio

**Adaptación a las dificultades:**

### **El uso del espacio:**

El pasaje de lo abstracto a lo concreto, de la memorización mental a la realización concreta, es el paso más difícil de aprender: con los niños con discapacidad, es importante colocar señales visuales en los puntos (conos, estacas, pelota de tenis) y en las líneas (cuerdas, listón) para facilitar el camino a seguir, ayudar a controlar el espacio y lograr reproducir eficazmente la figura propuesta.

## OBSERVACIONES

El interés de este juego es llevar gradualmente a los niños en dificultad a proponer y diseñar sus propias figuras para luego realizarlas concretamente en el espacio del juego del "tablero de ajedrez". Esto ayuda a desarrollar su autonomía, creatividad, responsabilidad, espíritu de grupo, liderazgo, cohesión grupal.



# EL RELOJ

Localidad

Tunez



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

> 9 años

**Número de jugadores:**

Entre 12 y 28 jugadores (24 recomendados)

**Material:**

Sin material

**Características del material:**

Sin material

**Duración estimada:**

30 a 45 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre.

**Informar a otros jugadores:**

Juego sociomotor, con cooperación "la persona participante coopera con otra o más personas".

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Niños, niñas y niños menores de 9 años, de zonas rurales desfavorecidas, en un entorno de aprendizaje.

**Lugares de práctica:**

Patio de la escuela

**Calendario:**

Año escolar

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Sin objetos ni proceso de construcción

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Este juego es una actividad con el objetivo de satisfacer las necesidades de los niños de entornos desfavorecidos con dificultades de aprendizaje. El dinamismo del juego consiste en moverse dentro de un espacio en forma de reloj según un recorrido y direcciones trazadas en el suelo. El niño, con los miembros de su equipo, intenta reproducir físicamente el tiempo indicado oral y visualmente (presentación del tiempo en un cartel) por el educador, en el reloj dibujado en el suelo.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Inicio:**

Los niños se colocan fuera del reloj.

A la señal, ingresan al "pasillo" del reloj que corre en la dirección indicada por el educador: en sentido horario o antihorario.



### **Desarrollo del juego:**

Al anuncio de una hora, oral o visual, los niños entran en el reloj, tratando de alinearse en las líneas correspondientes para simbolizar físicamente el tiempo anunciado por el educador.



### **Fin del juego:**

El grupo que logre organizar y reproducir fielmente el tiempo anunciado más rápido es el ganador.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

### **El uso del espacio**

Dificultad para orientarse y seguir el itinerario

**Adaptación a las dificultades:**

### **El uso del espacio**

El pasaje de lo abstracto a lo concreto, de la memorización mental de la hora a la realización concreta en el espacio, es el paso más difícil de aprender: con niños en dificultad, es importante acompañamiento al inicio para facilitarles la tarea y entender las instrucciones.

Las señales visuales que representan los números en la esfera y las manecillas del reloj deben ser de colores brillantes para facilitar la colocación y la orientación de los niños en el espacio.



### **OBSERVACIONES**

Deliberadamente, los números que indican la hora no se muestran en el reloj. Están pintados en paneles separados para agregar una variación adicional al juego: además de organizarse para representar las manecillas del reloj, los niños también tendrán la tarea de colocar primero los números en los puntos correspondientes (marca amarilla en la ilustración). El primer número lo colocará el educador como punto de referencia inicial.



# **JUEGOS DE OPOSICIÓN**

# MALLA DE TABLERO o MALLA DE MESA

Localidad

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Participantes: Edad recomendada:**

>12 años

**Número de jugadores**

2-4 jugadores (recomiendan 2)

**Material**

1 tabla + 1 cilindro + 4 piezas circulares (tejos o mallas)

**Características del material:**

madera / madera / caucho

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Instalación**

Cualquier instalación

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otra o más personas". Oposición alterna

## ASPECTOS SOCIO-CULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Adulto / Mixto / Cualquiera

**Lugares de práctica:**

Centros recreativos

**Calendario:**

Cualquier día

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Los materiales pueden ser manufacturados o contruidos de modo artesanal.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Generalmente este juego se practica de modo recreativo, entre amigos durante la tarde.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Comienzo:**

Se emplea un tablero con un cilindro pequeño. Se lanza a unos 3 m, de distancia. Cada jugador dispone de dos piezas circulares y se elige por sorteo quien lanza primero.

**Desarrollo del juego:**

Los dos jugadores lanzan las dos piezas alternativamente al cilindro. Si se derriba el cilindro se obtienen 2 puntos, en caso contrario quien tenga la pieza más próxima al cilindro obtiene un punto. Se puede contactar la pieza del rival. Por este motivo es un juego de oposición.

**Juego terminado:**

El juego termina cuando uno de los jugadores alcanza los 21 puntos.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA LA INCLUSIÓN SOCIAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con las otras personas**

Podría ser que algunas personas con discapacidad, no sepan identificar el orden de lanzamiento establecido

**El uso del espacio**

Hay la posibilidad de que la distancia establecida para el conjunto de los jugadores y jugadoras sea muy grande, ya sea porque no llegan o porque no tienen la habilidad suficiente para orientar el lanzamiento

**El uso de material**

El tamaño del cilindro, imposibilita que pueda ser tocada por el objeto lanzado

**El sistema de puntuación**

El sistema de puntuación original es relativamente complejo porque hay que ir sumando los puntos conseguidos. Este sistema, provoca que no todos los jugadores puedan seguirlo de forma activa.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Se indica a las personas con dificultades, cuando debe de realizar el lanzamiento, atendiendo al orden que se haya establecido.

Se aconseja que las personas puedan jugar por parejas, de modo que se puedan ir juntas una persona con discapacidad y otra sin discapacidad.

**El uso del espacio**

En función de las capacidades motrices de cada persona se reducirá la distancia del lanzamiento.

**El uso de material**

Se podría introducir un cilindro más grande o ampliar el número de objetos a lanzar.

**El sistema de puntuación**

Para favorecer que las personas con discapacidad, pueden hacer un seguimiento de la puntuación, se pueden anotar los resultados en una pizarra o marcador.

En el caso de la participación por parejas, se puede modificar la puntuación para facilitar que todos sumen algún punto.

**OBSERVACIONES**

Una observación que sirve para todos los juegos de este tipo, es intentar organizar grupos de participantes (ej. por parejas o grupos más numerosos), favoreciendo que en cada grupo esté constituido por personas con y sin discapacidad intelectual.

Juego muy interesante y motivador, para todas las edades, y fácil de usar, tras la obtención de los materiales.



# TRUCCO DA TERRA

**Localidad**  
Liguria - Italia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

2 jugadores

**Material:**

Cuencos, Parette (pequeñas tablas de madera), Trucco (anilla de hierro plantado en el suelo)

**Características del material:**

Bola y palas de madera y anilla de hierro.

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio externo (al aire libre)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores

**ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)****Protagonistas:**

Edad: de 5 años a 80 años. Género: todos.

**Lugares de práctica:**

Cancha de petanca o plaza

**Calendario:**

Todo el año

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Entorno natural y producto industrial

**Proceso de construcción:**

Hecho a mano y comprado

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego interesante para practicarlo en una superficie abierta donde se pueda colocar el círculo metálico clavado en la hierba o tierra.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Una persona lanza la bola y acto seguido el otro participante lanza su otra bola. A continuación, empieza la persona cuya bola está más próxima al truco (aro). Esta persona intenta con la ayuda de una pala trata de pasar la bola por el orificio del aro metálico colocado en el suelo (truco). Debe considerarse que ese orificio puede girar y cambiar de orientación si la bola contacta con el truco y no se introduce.

### Desarrollo del juego:

Cuando un jugador golpea su bola con la pala, si no se consigue hacerla pasar por el orificio, interviene la otra persona. Las jugadas se van sucediendo, de modo que se puede decidir golpear la bola hacia el truco o alejar la bola del adversario, contactando su bola con la del rival, para dificultar la siguiente acción del contrario.

### Fin del juego:

El juego termina cuando uno de los participantes logra hacer que la bola entre en el truco.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Interacciones motrices con los demás

Dificultad para identificar la decisión de donde lanzar la bola para perjudicar al rival

#### El uso del espacio

Dificultad para aproximar, alejar o introducir la bola en el truco.

#### El uso de material

Dificultad en saber dar un golpe adecuado con la pala sobre la bola.

### Adaptación a las dificultades:

#### Interacciones motrices con los demás

Existen varias alternativas para compensar las dificultades a este nivel:

El profesor, se mantiene muy cerca de la persona con discapacidad y permanentemente le va dando instrucciones acerca de lo que debe de hacer (donde dirigir la bola).

Una alternativa puede ser jugar por parejas inclusivas, constituidas por una persona con discapacidad intelectual y otra sin discapacidad. Cada equipo puede lanzar dos veces seguidas, una por persona de la pareja.

**El uso del espacio**

Se podría emplear un orificio más grande para facilitar que la bola pase por su interior

**El uso de material**

Permitir que se pueda realizar un mayor número de contactos de la pala con la bola en cada intento (por ejemplo, dos contactos seguidos).

**OBSERVACIONES**

Los juegos en los que la oposición se realizan a través del contacto sobre el objeto del rival facilitan la intervención de las personas con discapacidad intelectual. Ya no existe la inmediatez y la prisa de tomar las decisiones.

Este juego si se realiza por parejas inclusivas, pasa a ser de cooperación-oposición y puede facilitar la participación de las personas sin discapacidad.

# BOCCIA

Localidad

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

1-3 en un equipo

**Material:**

Un juego de 12 bolas de boccia (6 para cada jugador o equipo) + una bola más pequeña, llamada jota o boccino; equipo adicional y especial, según el tipo de discapacidad (por ejemplo, sillas de ruedas, rampas).

**Características del material:**

El juego para el juego de Boccia contiene 6 bolas rojas, 6 azules y 1 blanca (Jack) (para personas con discapacidad). Dimensiones de la bola: peso: 275 gr. +/- 12 gr. Circunferencia: 270 mm +/- 8 mm. Las bolas están hechas de cuero sintético y rellenas de gránulos. Están disponibles en 4 grados de durza.

**Duración estimada:**

Depende del juego en particular. Entre 10 y 60 minutos.

**Tipo de infraestructura:**

Gimnasio deportivo, cubierto.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor de oposición, "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Principalmente jóvenes y adultos, pero este es un juego para todos.

### **Lugares de práctica:**

Gimnasio deportivo, interior (también puedes jugar al aire libre si se dispone de una superficie plana sin obstáculos).

### **Calendario:**

Jugado de forma regular (liga) u ocasionalmente (torneos, juegos recreativos) durante todo el año.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Los objetos son de cuero sintético y relleno de gránulos (aplicado a este juego para personas con discapacidad).

### **Proceso de construcción:**

Producción.

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Boccia es un juego que se ha jugado desde la época del Imperio Romano. En Francia, un juego similar serán las bolas, donde es un deporte nacional y es igualmente popular en Italia bajo el nombre de Boccia. ¿Cuál es el secreto de longevidad y popularidad de este deporte? Es un juego excelente por varias razones: no ofrece restricciones de edad o condición física para los jugadores; las reglas y materiales son simples requisitos mínimos para el lugar del juego y, finalmente, un número infinito de soluciones.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Comienzo:**

La boccia es un juego deportivo en el que el objetivo de los jugadores es colocar sus bolas (azules o rojas) como lo más cerca posible de bola más pequeña (llamada jota). Un jugador lanza la bola blanca (jota) al campo y luego los jugadores lanzan su primera pelota lo más cerca posible de la bola blanca.

### **Desarrollo del juego:**

El jugador contrario lanza su bola, tratando de acercarla más a la bola pequeña que a la bola del oponente. Posteriormente, los jugadores lanzan sus bolas por turnos.

Siempre lanza a este jugador cuya bola está más lejos de la bola que la bola de los oponentes, que es juzgada por el árbitro.

#### **Fin del juego:**

El juego normalmente termina después de 4 rondas (llamadas “finales”). El ganador es la persona que tiene más bolas más cerca de la jota durante todo el juego. Los puntos se cuentan después de cada ronda: a mayor número de bolas próximas de la bola blanca más puntos gana la persona o equipo (la puntuación de cada ronda puede variar de 1-0 a 6-0). En caso de empate, se necesita una prórroga (una ronda extra).

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Dificultad para identificar la decisión de donde lanzar la bola para perjudicar al rival

#### **El uso del espacio**

Dificultad para aproximar, alejar o introducir la bola sobre la bola blanca

#### **El uso de material**

Dificultad en saber realizar un lanzamiento adecuado el material.

#### **El sistema de puntuación**

Comprender el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

El docente se mantiene muy cerca de la persona con discapacidad y permanentemente le va dando instrucciones acerca de lo que debe de hacer (ej., donde dirigir la bola.)

#### **El uso del espacio**

Indicar hacia que lugar del terreno de juego debería lanzar la bola

#### **El sistema de puntuación**

Una persona sin discapacidad le explica en cada fase, si ella o su equipo está en una situación favorable o desfavorable y le propone un tipo de lanzamiento.

## OBSERVACIONES

En la versión descrita anteriormente, la boccia la juegan personas con discapacidades físicas. Sin embargo, dada la simplicidad de esta actividad es juego muy interesante para ser utilizado en adaptación a la inclusión social de personas con discapacidades intelectuales también.

Se puede jugar en la versión de oposición (uno contra uno) o por equipos.

Boccia mantiene un gran potencial para la integración, tanto en términos de igualdad de género como de integración (inclusión) de personas con diversos tipos de discapacidad.



Boccia. Classes run by Bartosz Prabucki.

Photo credits: Bartosz Prabucki.



# RINGO

## Localidad

En diversos países de Europa

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

### Edad recomendada de los Participantes:

> 12 años

### Número de jugadores:

2 personas en la versión de oposición. 4 o 6 personas si se juega en equipo

### Material:

1-2 anillos de goma, una cuerda / una red / o una cinta: algo para marcar la división del campo en dos mitades

### Características del material:

Anillo de goma, hueco interior; una red de cuerda o una cuerda o una cinta

### Duración estimada:

Depende de los acuerdos que se adopten en cada partida en particular.

### Tipo de infraestructura:

Espacio al aire libre, gimnasio deportivo; en cualquier lugar donde pueda pasar una cuerda o una red y tenga un espacio seguro para jugar.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Participan personas de edades y género distintas

**Lugares de práctica:**

Al aire libre, gimnasio deportivo. Muchos lugares en Polonia, donde hay torneos y otras actividades, organizados, entre otros, por la Asociación Polaca de Ringo.

**Calendario:**

Especialmente el período de primavera y verano, pero se puede jugar todo el año dependiendo de la posibilidad (en invierno en interiores).

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Material comprado

**Proceso de construcción:**

Objetos manufacturados

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El ringo es un juego deportivo bastante conocido, cuya práctica se remonta a la década de 1950. En 1959, un periodista y un esgrimista, Włodzimierz Strzyżewski, quería ir al campo de entrenamiento, pero no obtuvo una autorización de permiso de su trabajo. Por lo tanto, estaba buscando una forma de entrenar esgrima en Varsovia. Usó un anillo de goma para ello y simplemente llamó al juego de lanzar, así inventado, "un juego de anillo" (luego el nombre se cambió a "Ringo").

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Comienzo:**

En un juego de oposición entre personas, en el que el jugador comienza el juego con un servicio desde detrás de la línea de fondo: debe lanzar el ringo con una mano a la otra mitad del campo. El oponente intenta atraparlo (también con una mano) y lanzarlo con la misma mano nuevamente sobre una cinta / red.

En la versión de equipo, el juego se juega con dos ringos volando al mismo tiempo. El juego comienza con dos servicios, realizados por dos jugadores del equipo opuesto desde las líneas de fondo en el mismo momento.

**Desarrollo del juego:**

El juego del Ringo consiste en lanzar un anillo de goma sobre la cinta, una cuerda o una red para que caiga sobre campo del oponente. El adversario intenta atraparlo en el aire (también con una mano) y lanzarlo con la misma mano por encima de la cinta nuevamente.

Los jugadores solo se pueden desplazar por el terreno de juego cuando no tienen el ringo en la mano. En el momento en que lo atrapan, deben detenerse y lanzar el ringo. Cuando al lanzar el ringo, este objeto golpea el suelo del campo, se interrumpe el juego y se concede un punto al lanzador. Si cae fuera del campo el punto es para el adversario.

#### **Fin del juego:**

La partida puede finalizar tras ganar dos o tres sets, hasta 15 puntos cada uno. Hay una regla de ventaja de dos puntos, pero solo hasta el punto 17, que finaliza el set.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Dificultad para recoger el ringo y lanzarlo del modo más complicado para el contrario.

#### **El uso del espacio**

Puede ser difícil la anticipación en el espacio y estimar la trayectoria del ringo para recibirlo. También puede ser difícil orientar el ringo a una zona del campo del adversario.

#### **El uso de material**

Dificultad para lanzar el ringo por encima de la red. Dificultad para recibir el ringo adecuadamente.

#### **El sistema de puntuación**

Puede ser complicado seguir el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Una opción para facilitar la interacción de las personas con discapacidad intelectual puede ser que el dinamizador de la actividad se coloque cerca de esa persona y le vaya dando instrucciones de las acciones a realizar. Se puede establecer que el adversario no pueda dar más que un paso para tratar de interceptar el ringo. También se puede exigir al adversario que lance el ringo a la zona donde está la persona con discapacidad. Otra opción puede consistir jugar por parejas inclusivas y permitir que la otra persona sin discapacidad se encargue de Recepcionar el ringo y su compañero de lanzarlo.

**El uso del espacio**

Delimitar de forma muy visible el terreno de juego (conos, cuerda, etc.)

Reducir el área de juego. Exigir que el ringo vaya a la persona sin discapacidad sin alcanzar trayectorias complicadas.

Permitir que se acerque a la red para lanzar el ringo.

**El uso de material**

Se puede permitir que la persona con discapacidad lance el ringo con cualquier mano.

**El sistema de puntuación**

Identificar en una pizarra o cartel la puntuación.

**OBSERVACIONES**

En Białystok, el ringo lo juegan jóvenes con discapacidad intelectual, niños y niñas de entre 16 y 24 años. Ringo es una actividad ludomotriz recreativa para todos. Gracias a su atractivo y universalidad, puede ser un recurso lúdico de integración e inclusión social de las personas con discapacidad intelectual, así como para favorecer la igualdad de género

En la versión de equipo, el juego continúa hasta que ambos anillos caen dentro o fuera del campo de juego. Luego el árbitro cuenta los puntos. Pueden obtenerse obligando al oponente a no agarrar el aro o tirarlo fuera del terreno de juego. El punto se pierde cuando el ringo se lanza al revés (con ambas manos, verticalmente, con cambio de mano, se tira debajo o dentro de una cinta; cuando el jugador da más de un paso con el ringo en la mano o lo mantiene sujeto en la mano durante más de 5 segundos).

# BARRIMA

## Localidad

Juego tradicional practicado principalmente por niños en las islas Kerkennah, en el sur de Túnez.

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>9 años

### Número de jugadores:

2 jugadores

### Material:

2 "babouches" (zapatos) y un trozo de madera

### Características del material:

"Babouches" (zapatos artesanales tradicionales tunecinos) y un trozo de madera de olivo - "la Barrima" - 3cm de alto y 5cm de radio.

### Duración estimada:

Menos de 15 minutos

### Tipo de instalaciones:

Espacio exterior, llano, sin obstáculos.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Niños, niñas y niños, de 8 a 14 años, de todas las categorías sociales.

**Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre, calles de barrio o pueblo.

**Calendario:**

Tiempo libre

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Las "babouches" son zapatos tradicionales tunecinos de producción artesanal y la pieza de madera de olivo, de forma naturalmente irregular, se recoge en los alrededores.

**Proceso de construcción:**

Sin proceso de construcción especial.

Los babouches están hechos de cuero por artesanos y se venden en los zocos de los pueblos antiguos de Túnez (La Medina). Es el zapato tradicional usado en el pasado por los tunecinos.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego nos presenta una escena de la vida cotidiana de los niños kerkenianos, que utilizan sus zapatos para matar a los escorpiones, numerosos en la isla, peligrosos durante la temporada de verano.

En la historia que inspiró el juego, los escorpiones eran cazados por adultos por la noche, la hora del día en que salen a comer, bajo la luz de antorchas que funcionan con baterías. Los escorpiones atraídos vivos son posteriormente traídos y vendidos a laboratorios por las virtudes de su veneno.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO**

Disposición del espacio limitado por dos líneas a cada lado en la parte posterior del terreno. Los jugadores deciden por sí mismos la distancia entre la mitad del campo donde se colocará la pieza de madera (que simboliza el escorpión) y la línea de fondo que representa el espacio a conquistar por el oponente.

**Inicio del juego:**

Dos jugadores, cada uno con un zapato, se colocan frente a frente, en el medio del campo donde se coloca la pieza de madera (la "Barrima"), cada uno de cara al campo contrario.

A la señal de una tercera persona, comienza el juego.

**Desarrollo del juego:**

Los dos jugadores deben intentar mover la "Barrima", colocada en el centro del campo, hacia la línea de fondo del adversario lanzando el zapato sobre el objeto.

**Fin del juego:**

El jugador que primero mueva la "Barrima" detrás de la línea del oponente gana el juego.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con las otras personas**

Podría ser que algunas personas con discapacidad, no se anticipen a las acciones que hace la persona rival

**El uso del espacio**

Problemas para identificar las líneas del campo. Dificultad para emplear de modo adecuado el terreno de juego.

**El uso de material**

El tamaño de la barrima puede originar problemas, así como la precisión en el lanzamiento del zapato.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con las otras personas**

Se indica a las personas con dificultades, cuando debe de realizar el lanzamiento. Se puede establecer un orden

Se aconseja que las personas puedan jugar por parejas, de modo que se puedan ir juntas una persona con discapacidad y otra sin discapacidad.

**El uso del espacio:**

Akortando la distancia que separa el medio del terreno de se coloca inicialmente la “Barrima” en las líneas finales.

Las líneas se trazarán con un color brillante para que las personas con discapacidad intelectual las identifiquen mejor.

Ayudar a las personas en situación de discapacidad intelectual para ubicarse en el espacio (ubicar el propio campamento para ubicar el campamento adverso allí) dirigiéndolos mediante trazados en el suelo de líneas de colores.

**El uso del material:**

Aumentar el tamaño de la Barrima

Cambiar de la Barrima que tiene forma de trozo de madera”, por un Barrima en forma de bala desinflada.

Niños que se resisten a apuntar a la Barrima tirando el zapato, podemos pedirles que empujen la Barrima con el zapato sin soltar.

**OBSERVACIONES**

Puede ser interesante aplicar variantes en este juego:

El ganador del juego puede permanecer en el campo y el perdedor es reemplazado por otra persona.

Se puede proponer una modalidad de torneo para desarrollar el espíritu de equipo y el sentimiento de pertenencia al grupo.

Este juego tradicional es un juego de duelo entre dos personas que se enfrentan. Para ampliar la variedad de interacciones se puede realizar por parejas (duelo de equipos), juntando una persona con discapacidad con otro jugador sin discapacidad.

Nota: Un jugador zurdo puede representar muchos problemas para su oponente diestro (experiencia vivida durante una animación de este juego jugado por un chico diestro y una chica zurda)



# YA AACHRA JEK EL ACHRINE!

La Boina

**Localidad**  
Túnez (Bedia)

El nombre de este juego es una transcripción fonética del dialecto tunecino; literalmente significa: "¡Oye el 10! ¡Los 20 te atraparán! "

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 10 a 20 jugadores (14 recomendaciones)

**Material:**

Una "Chéchia": sombrero tradicional tunecino.

**Características del material:**

Gorro de lana rojo redondo, en ocasiones adornado con un cordón de hilos negros situado en el centro y que baja hasta la nuca.

**Duración estimada:**

15 a 30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Espacio al aire libre

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Juego tradicionalmente jugado por niños de 14 años o más años.

### **Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre, barrios de clase trabajadora en zonas rurales

### **Calendario:**

Divertida actividad tradicionalmente realizada por la población rural - Bedia - durante el segundo día de celebraciones nupciales en el sur y norte de Túnez.

### **Procedencia de los objetos:**

La "Chéchia" es un sombrero tradicional tunecino de lana roja, elaborado por artesanos especialistas y vendido en los zocos de La Medina (casco antiguo). Lo usan hombres de pueblos y ciudades de todo Túnez.

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Tradicionalmente, este juego lo jugaban principalmente niños y hombres (de 14 a 27 años), acompañantes y cercanos a los recién casados, llamados "Jannada" (soldados), colgantes de las tradicionales celebraciones nupciales antes de la independencia de Túnez (1956), en la "Badia" (zonas rurales).

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Dibujar un rectángulo de terreno de 50 m por 30. Lugar de la Chéchia en el centro con desigual distancia entre las dos líneas finales: 10 m de una línea y 20 m de la otra.

Ej dos equipos de igual número: un equipo A en la línea a 10 m de la Chéchia y un equipo B a 20 m; 30 m separan los dos equipos.

### **Inicio del juego:**

Cuando se anuncia un número, los dos oponentes de cada equipo con el mismo número corren hacia la Chéchia.

### **Desarrollo del juego:**

El jugador del equipo A debe apoderarse de la Chéchia y correr hacia su campamento antes de ser cazado por el jugador de B.

Si el portador del "Chechia" es tocado por el oponente, su equipo pierde un punto; si tiene éxito, su equipo acumula un punto.

El juego continúa con al mencionar uno de los números de todos los miembros de ambos equipos.

Una vez que se han llamado todos los números, los equipos cambian de lado.

### **Fin del juego:**

El juego termina cuando todos los miembros de ambos equipos han participado. El equipo ganador es el que tiene más puntos, tras realizar dos rondas.



## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

### **Interacciones motrices con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego.

Problemas para recordar el número que tienen

**El uso del espacio**

Dificultad para situarse en el campo de juego y recorrer toda la distancia.

**Relación con el tiempo**

Algunos pueden tener problemas saber cuándo deben salir para oponerse al rival.

**Adaptación a las dificultades****Interacciones motrices con los demás**

En el caso de que las personas con discapacidad intelectual no recuerden el número que se les ha concedido:

Llevar brazaletes de tela numerados: Al mencionar un número se realizará simultáneamente con la presentación de un cartel con el número correspondiente.

En el caso de que las personas con discapacidad intelectual no puedan leer números

Llevar petos de diferentes colores: Se puede indicar el nombre de un color, mientras se muestra una cartulina del mismo color.

Un ligero toque en el hombro será suficiente para confirmar que un oponente ha sido atrapado: esto evita el contacto agresivo (arrancarse la ropa, empujar, etc.).

**El uso del espacio:**

Acortar la distancia que separa a la Chéchia en las dos líneas de fondo manteniendo la desigualdad de distancia entre la Chéchia y los dos equipos.

Trazar las líneas de fondo del color que corresponda al del equipo (diseño de la anticipación) para que las personas en situación de discapacidad intelectual puedan identificar e identificar su campamento.

Ayude a las personas con discapacidades intelectuales a encontrar su camino en el espacio (ubicar su propio campamento y ubicar el campamento opuesto) dirigiéndolas, trazando flechas de colores en el suelo que representan el color de su equipo para moverse hacia las direcciones correctas.

Colocar la Chechia en un aro y prohíba entrar en este aro para evitar chocar entre sí cuando los dos oponentes lleguen al mismo tiempo al objeto.

**El uso del tiempo**

En el caso de que las personas con discapacidad intelectual tengan dificultades para reaccionar a la señal de llamada: Activar señales adicionales: silbidos y otros ruidos audibles o visuales. También puede ser útil dar un ligero toque en el hombro.

# GRECH

Lucha Tradicional Tunecina

**Localidad**

Túnez



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

> 12 años

### Número de jugadores:

2 jugadores

### Equipo:

Dos tipos de instrumentos musicales ("Tabel" y "Zokra"), un traje tradicional, un cinturón de lucha y, según la modalidad de combate, un palo.

### Características del equipo:

Los instrumentos musicales son tradicionales y acompañan a los luchadores durante el combate, con el fin de generar una sinergia entre sus conductas motrices y el ritmo musical. Los jugadores llevan un traje tradicional junto con un cinturón.

Algunos métodos de lucha se realizan con un palito de madera de olivo, elaborado artesanalmente para la ocasión.

**Duración estimada:**

15 minutos de combate (3 rondas de 5 ')

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre, en campos, en barrios o junto al mar.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor de oposición, "la persona participante se opone a otra persona". Duelo entre jugadores.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

La lucha "Grech" es una práctica de jóvenes de 16 y más años, de las zonas rurales de la región de Mahdia y más en general del Sahel.

**Lugares de práctica:**

Espacio natural: campos o mar

**Calendario:**

Juego que se juega principalmente en conjunción con celebraciones de bodas, fiestas nacionales y eventos culturales y / o religiosos.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Artesanal

**Proceso de construcción:**

Artesanal

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego es un duelo simétrico que se practica sobre una superficie blanda de arena. La lucha "Grech" se jugaba tradicionalmente en todas las regiones de Túnez y especialmente en las zonas rurales del Sahel tunecino (Región de Sousse, Monastir, Mahdia, Msaken).

El juego es de origen persa, transmitido al norte de África por los turcos que lo bautizaron Kuresh = krech o también Guresh = Gresh". La práctica de este estilo de lucha reunía actividades culturales, espirituales, y también físicas.

Existen diferentes modalidades de lucha: con un palo - el "Ardef" o el "Zgara" - y con las manos - el "Grech". En las zonas urbanas, solo existe la lucha "Grech".

Tradicionalmente, el duelo era practicado principalmente por pescadores. Los viejos marineros dicen que sus antepasados piratas jugaban a la lucha "Grech" para

prepararse para los ataques de piratas rivales y para defenderse en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. El juego se jugó de forma divertida y también con rigor y seriedad. Fue uno de los elementos fundamentales de la formación del marinero durante la época de la piratería. Dado que la lucha libre es un juego bélico, fue practicado en el Sahel por las mismas personas que a menudo tuvieron una política agresiva a lo largo de la historia.

Los luchadores eran elegidos, de acuerdo con sus habilidades físicas y motrices, por un dinamizador experto cuya función era arbitrar los juegos. Esta persona se conocía con el nombre de "Habbat", generalmente un ex luchador reconocido en la región.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio del juego:

Cuando suena la música ("Tefzi") con la ayuda de instrumentos tradicionales se da inicio al juego, cuyo propósito es atraer a los espectadores y preparar a los luchadores para el combate, a través de melodías bélicas y un ritmo frenético de sonidos. Los dos luchadores participantes se mueven alrededor del círculo de 6 m de diámetro (la arena) siguiendo el ritmo de la música: se preparan para comenzar el combate.

El primero en lanzar arena en el centro del campo de juego adopta la posición dominante.



**Desarrollo del juego:**

Siempre bajo el ritmo de la música, cada luchador debe intentar hacer caer al otro jugador, de espaldas sin soltar el cinturón (el "Kimal") del oponente y sin traspasar los límites de la arena. Si se cometen estas faltas, se detiene la pelea y vuelve a la posición inicial.

Los luchadores pueden usar las piernas para obligar a su oponente a caer o girarse. También pueden cargar a su oponente en la espalda y sujetarlo por la pierna libre para colocarlo en el suelo lateralmente. Además, pueden dar un "golpe interior" que arroje al oponente hacia atrás.

**Fin del juego:**

El luchador que gana 2 rondas obtiene 3 puntos y gana la partida.

En caso de empate, se activa una ronda adicional y un nuevo "sorteo" (chorro de arena) designará al luchador que se llevará el primer premio.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacciones motrices con los demás**

Problemas de aceptar el contacto cuerpo a cuerpo. Dificultad para controlar la intensidad de la interacción motriz

**El uso del espacio**

Problemas de hacerse daño según la superficie del campo de juego

**El uso de material**

Problemas para ver el cinturón y sujetarlo

**El sistema de puntuación**

Dificultad para seguir la puntuación

**Adaptación a las dificultades****Interacciones motrices con los demás**

La familiarización con el contacto con el "cuerpo a cuerpo" es un elemento esencial en el aprendizaje de la lucha "Grech" para las personas en situación de discapacidad intelectual (en particular el autista). Situaciones educativas de juegos en el suelo, en pareja, sentados, en cuclillas o tumbados (boca abajo, de espaldas, etc.), pueden preparar a estas personas para admitir el contacto.



Este aprendizaje irá acompañado de reglas que llevarán a las parejas a aceptar la oposición según un comportamiento de conducción preciso y no violento: variar y diversificar los intercambios y las interacciones, en particular de oposición (las contracomunicaciones), cuidando de codificarlos.

Es importante, durante la pelea, apoyar constantemente a las personas con discapacidades mentales y garantizar el buen funcionamiento del juego.



### **El uso del espacio**

Es importante practicar este juego sobre alfombras gruesas para evitar que las personas con discapacidad se lastimen.

### **El uso de material**

El cinturón que usan las personas con discapacidad intelectual debería ser visible y fácil de agarrar por cualquiera de los jugadores.

### **El sistema de puntuación**

El dinamizador de la actividad u otra persona puede ir indicando la puntuación. También se puede anotar en un sitio visible (pizarra o cartulina).



### **OBSERVACIONES**

El ritmo musical puede ser un elemento importante a tener en cuenta al aprender la lucha "Grech": es importante buscar el ritmo musical adecuado y motivador para las personas con discapacidad intelectual y asegurarse de que la música les resulte de interés.

# KAPELA

The Chapel

**Localidad**

Polonia

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

### **Edad recomendada de los participantes:**

>9-12 años

### **Número de jugadores:**

2-8 jugadores

### **Material:**

Diferentes balones en función del número de jugadores (un balón por jugador); algunas piedras o trozos de madera (3-5).

### **Características del material:**

Bolas de madera o plástico (1-8), algunas piedras o trozos de madera.

### **Duración estimada:**

Depende del juego en particular. Las partidas suelen ser de corta duración.

### **Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre, gimnasio de deportes; en todas partes, donde pueda encontrar una superficie plana y segura sin obstáculos.

### **Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otras personas".  
Uno contra todos

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Un juego para todos, especialmente bueno para niños (9-12 años).

**Lugares de práctica:**

Aire libre, gimnasios deportivos en la región de Polonia, como Kociewie o Wielkopolska, durante eventos locales, festivales, vacaciones, ferias, actividades para niños, etc.

**Calendario:**

Todo el año, especialmente el período de primavera y verano.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Antiguamente del entorno natural (piedras); actualmente el medio ambiente (madera) o la producción (bolas de plástico, llenas de agua).

**Proceso de construcción:**

Antiguamente el medio natural; ahora ya sea el medio ambiente (bolas de madera hechas por carpinteros) o la producción.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El número proviene de la palabra italiana capella, que significa capilla. Antiguamente lo jugaban pastores de la región de Kociewie (Pomerania, norte de Polonia). Usaban piedras de campo para el juego, que eran muy populares en esta área. Luego, el juego fue olvidado y reinventado en 1990 en el pueblo Szlachta (Kociewie) por las autoridades locales. Ahora se juega ocasionalmente en las regiones de Kociewie y Wielkopolska.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Comienzo:**

Kapela es un duelo entre dos jugadores. Una persona denominada Kapelamaster, se sitúa en el medio del campo con un sombrero / una taza en la cabeza (también puede, por ejemplo, bolsas de frijoles en lugar de sombreros) y coloca una pequeña construcción de piedras (unas encima de otras) en espacio próximo. Esta construcción parece una capilla, de ahí el nombre del juego.

Alrededor del Kapelamaster, generalmente se colocan en círculo hasta 8 jugadores (este número puede variar). Cada persona dispone de una bola de madera en la mano (era una piedra en el pasado).

Uno de estos jugadores inicia el juego, lanzando o haciendo rodar la pelota hacia la capilla de piedra para que se caiga. Si tiene éxito, corre hacia la pelota y regresa con ella (el mismo camino).

**Desarrollo del juego:**

Al mismo tiempo, la tarea de Kapelamaster es reconstruir la capilla y luego arrojar una gorra / un sombrero (de su cabeza) al jugador que corre detrás de la pelota. Si lo golpea, antes de que regrese con la pelota a su lugar, la persona golpeada será el nuevo Kapelamaster.

**Fin del juego:**

Si el Kapelamaster falla o no reconstruye la capilla (o las piedras caen durante el juego), él o ella permanece en su lugar. Entonces otra persona del círculo intentará derribar la capilla haciendo rodar o lanzando la pelota.

Básicamente, no hay ganadores ni perdedores en este juego. Después de cada turno, el Kapelamaster puede ser sustituido por una persona del círculo o puede ser que permanezca en este rol durante otra jugada.

Los jugadores pueden intervenir hasta que se cansen o pacten otro modo de concluir la partida.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Dificultades que presenta el juego para la inclusión social:**

##### **Interacciones motrices con los demás**

Dificultad para interpretar el rol en el que están.

##### **El uso del espacio**

Dificultad para orientarse y gestionar correctamente el uso del espacio.

##### **El uso de material**

Dificultad para manipular los objetos, al construir la capilla con las piedras, al lanzar la pelota o el sombrero.

##### **El sistema de puntuación**

Dificultad al reconocer como se obtiene ventaja en el juego

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Una opción para facilitar la interacción de las personas con discapacidad intelectual puede ser que el dinamizador de la actividad se coloque cerca de esa persona y le vaya dando instrucciones de las acciones a realizar

#### **El uso del espacio**

El espacio de juego se puede reducir fácilmente simplemente acercando a los jugadores con bolas a la estructura de piedras (una capilla). Gracias a esto, las personas con discapacidad física e intelectual también pueden jugar este juego. Permitir lanzar desde

una distancia más próxima; permitir que las piedras sean más grandes en la construcción de la capilla. Reducir el número de piedras a poner.

### **El uso de material**

Se puede permitir que la persona lance la pelota desde más cerca

### **El sistema de puntuación**

Indicar en cada jugada cómo se puede obtener ventaja en.

## **OBSERVACIONES**

La capilla es un juego tradicional y divertido, bueno para toda la familia. Es muy divertido correr el duelo entre el Kapelamaster y los jugadores con las bolas, situadas alrededor del círculo. Es un juego coeducativo e integrador, jugado por personas (especialmente niños) de diferentes géneros. También se puede adaptarse fácilmente a las necesidades de las personas con discapacidad intelectual.



Kapela. Photo credits: Bartosz Prabucki.

# PRASICKANJE

**Localidad**  
Central Istria, Croacia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

### Edad recomendada de los participantes:

> 12 años

### Número de jugadores:

3-10 participantes

### Material:

Madera, piedra

### Características del material:

1 piedra redonda (no tan grande que se pueda mover en el juego) y palos de madera que igualen el número de jugadores

### Duración estimada:

45-60 min

### Tipo de infraestructura:

Espacio al aire libre.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otras personas".  
Uno contra todos



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

En el pasado, el juego lo jugaban principalmente hombres en su tiempo libre.

### Lugares de práctica:

Prado.

### Calendario:

Todo el año

### Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):

Entorno natural.

### Proceso de construcción:

Objetos hechos a mano.

### Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:

Prasičkanje se practica en Istria Central. Es un juego que precisa la intervención de al menos tres personas. Se emplean una piedra y palos que se obtienen de la naturaleza.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Comienzo:

Los jugadores cavan hoyos-praščak en el medio (hoyo principal) y un hoyo alrededor. Praščak (pocilga) es un agujero central al que los jugadores apuntan con la piedra (cerdo). Todos los jugadores excepto uno cavan hoyos en un círculo a unos 5 m del hoyo en el medio. Siempre hay un hoyo menos que el número de jugadores. De pie en una fila, uno tras otro, los jugadores lanzan su palo hacia la piedra en praščak. Así es como eligen al perseguidor y a los atacantes. El jugador cuyo stick está más cerca de praščak es el atacante. El jugador cuyo palo está más lejos está invitado en el



perseguidor. Al comienzo del juego, el perseguidor y el atacante se colocan junto a praščak.

#### **Desarrollo del juego:**

Otros jugadores escogen sus agujeros. El perseguidor lanza la piedra al aire y grita: ¡SLANDERPEK! El delantero golpea la piedra lanzándola tan lejos de praščak como puede. El objetivo del perseguidor es devolver la piedra a praščak y otros jugadores se lo impiden empujando la piedra in the dirección opuesta. Durante el juego, el perseguidor puede hacerse cargo de un hoyo sin vigilancia. Si logra hacer eso y coloca su palo en uno de los agujeros, el jugador cuyo agujero fue robado está invitado en el perseguidor.

#### **Fin del juego:**

El juego termina cuando el perseguidor pone la piedra en praščak.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que presenta el juego para la inclusión social:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

El jugador con discapacidades específicas puede tener un compañero  
Identificar el rol que tiene en cada momento y la decisión a tomar durante las distintas fases de la partida.

#### **El uso del espacio**

Algunos participantes al correr, no son muy conscientes de los límites y de las subzonas del espacio de juego.

#### **El uso de material**

Es fácil lastimarse en el juego, por lo que los jugadores deben tener cuidado y usar protección.

Algunas personas con discapacidad pueden tener serias dificultades para golpear con el palo la piedra. Además, existe un elemento añadido que es el peligro que comporta golpear una piedra.

#### **El sistema de puntuación**

A algunas personas les puede costar saber en qué situación de ventaja o desventaja se encuentran en los distintos momentos de la partida.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Existen varias alternativas para compensar las dificultades a este nivel:

La persona que dinamiza la actividad, se mantiene muy cerca de la persona con discapacidad y permanentemente le va dando instrucciones acerca de lo que debe de hacer (preocuparse por su agujero, evitar riesgos, ir en una determinada dirección, etc.) Se aconseja jugar por parejas, de modo que las personas sin discapacidad puedan ayudar a realizar las acciones de las personas con discapacidad.

### **El uso del espacio**

Será interesante ir informando en cada momento donde se debe dirigir la atención sobre el campo de juego.

### **El uso de material**

Se aconseja sustituir la piedra por una pelota. También se puede facilitar que las personas con discapacidad lancen la piedra o pelota directamente con la mano.

### **El sistema de puntuación**

Se aconseja que una persona sin discapacidad vaya dando indicaciones sobre la situación de más o menos ventaja o desventaja en la que se encuentran en cada momento.

## **OBSERVACIONES**

Hay que tener en cuenta que este juego puede ser bastante complejo para ciertos participantes.

# "RAKASSA"

La Bailarina

Localidad

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

> 9 años

### Número de jugadores:

De 10 a 20 jugadores (16 recomendados)

### Material:

No se precisa material

### Características del material:

Sin material

### Duración estimada:

15 a 30 minutos

Pero, por lo general, la duración de este juego es aleatoria: depende de las condiciones meteorológicas, el contexto del evento. Si hubiera algún conflicto existe la posibilidad de detener la partida.

### Tipo de infraestructura:

Espacio al aire libre, sin obstáculos (tradicionalmente jugado en las "Sebkha" (lagunas) que bordean el mar de las Islas Kerkennah).

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otras personas".  
Uno contra todos

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Juego tradicionalmente jugado por niños de 12 a 14 años de familias de pescadores en el pueblo de Ataya, al norte del archipiélago de Kerkennah.

**Lugares de práctica:**

Área natural: en el Sebkha (lagunas), mesetas vastas, muy planas y sin huecos situadas junto al mar, frente al mausoleo del Marabout "Sidi Messoud", en el Archipiélago de Kerkennah.

**Calendario:**

La pesca, siendo la actividad principal del archipiélago, los juegos deportivos tradicionales forman parte de las únicas actividades de ocio que practican los nativos: el juego de Rakassa es una de estas actividades, se practica después del mediodía después de la pesca, tiempo libre y durante la escuela. Días festivos.

**Proceso de construcción:** No se precisa elaborar objetos.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego sociomotor con estructura de uno contra uno donde los niños practican "cazando a otra persona" dentro de un laberinto. El espacio está diseñado de una manera muy original:

Los niños dibujan el campo de juego en el suelo con una piedra o vertiendo agua sobre la arena dura, un laberinto en forma de gran pulpo con siete dedos separados entre sí. Al final de dos dedos, se dibujan dos pequeños espacios que serán el objeto de un rincón de refugio (llamado "beït" o "haram"). Este refugio es para el jugador perseguido ("el pez") que quiere evitar al cazador ("el pescador") un alguna ocasión. Generalmente, los participantes en el juego diseñan la forma y superficie del laberinto de acuerdo con el número y habilidades de los jugadores.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

El juego comienza con un sorteo para designar al pescador que se colocará dentro del "Gûmmidha", es decir la cabeza del pulpo colocada en el fondo del laberinto. Los otros jugadores, "el pez", se dispersan dentro del laberinto, en los "dedos de pulpo". A la señal, el pescador abandona el "Gûmmidha" para perseguir al "pez".

**Desarrollo del juego:**

El jugador que es tocado por el "pescador", o que sale fuera de las líneas trazadas o que atrapa al "Gûmmidha" se considera muerto: debe abandonar el juego.

Solo un "pez" puede entrar a un "beït" (refugio de monedas), y por muy poco tiempo.

El "pescador" ganador es el que atrae más "peces" en 2 minutos.

Todos los jugadores deben pasar por el papel de "pescador".

**Fin del juego:**

El juego termina cuando todos los jugadores de ambos bandos asumen el papel de "pescador".

El final del juego también puede ser decidido por los propios jugadores, o después de un conflicto o fatiga o cuando se pone el sol.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Dificultad en identificar a los demás jugadores y en el modo de contactar al atrapar.

#### **El uso del espacio**

La forma complicada del laberinto original (en forma de pulpo) plantean problemas de orientación y de desplazamiento de personas en situación de discapacidad intelectual.

#### **Interacciones motrices con los demás**

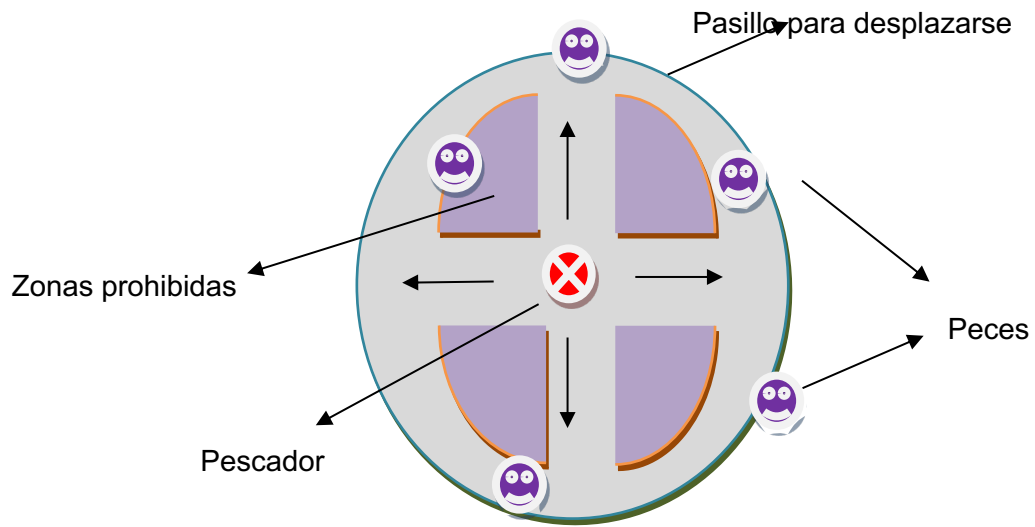
Debido al espacio reducido, se recomienda reducir el número de jugadores cuando se trata de personas con discapacidad intelectual: juega 1 contra 5, es decir, 6 jugadores como máximo para facilitar el movimiento en el espacio y así evitar los empujones, las interacciones agresivas, y las disputas entre personas en situación de discapacidad.

Insistir en el hecho de que el contacto para atrapar el "pez" debe realizarse únicamente mediante un ligero toque con la mano. Está estrictamente prohibido tropezar y empujar. Distinga al "pescador" de otros jugadores vistiéndolo con un peto de color que destaque.

#### **Al uso del espacio:**

La forma complicada del laberinto original (en forma de pulpo) plantean problemas de orientación y de desplazamiento de personas en situación de discapacidad intelectual. Por este motivo, lo modificamos de una forma más sencilla para adaptarlo a los hardés que encuentran estas personas.

El pulpo se puede sustituir por un círculo de 6 m de radio en el que dibujamos dos pasillos cruzados en el interior y un pasillo en la periferia de 1 m de ancho (ver siguiente figura).



## OBSERVACIONES

Otras modalidades del juego en función de las habilidades y el tipo de discapacidad de los participantes:

Incrementar el número de "pescadores" a dos personas.

Incrementar la duración de cada juego progresivo (2 'luego 3' y más si es posible) según las habilidades y discapacidad de los jugadores.

Aumentar o disminuir el área del espacio del juego para facilitar o complicar la persecución o los desplazamientos de los jóvenes según las posibilidades de jugadores y el tipo de discapacidad.

# PATACÓN, CARTETAS, CARPETAS

Localidad  
Cataluña

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

De 2 a 6 jugadores

**Material:**

Cartas de una baraja incompleta o de una baraja que ya esté deteriorada de tanto usarse.

**Características del material:**

Cartas de una baraja muy usadas. Tradicionalmente, se emplean las de la baraja española, pero podría ser de cualquier otro tipo

**Duración estimada:**

La duración depende de muchos factores. Generalmente la acuerdan los propios participantes.

**Tipo de instalaciones:**

Cualquier espacio llano, tanto en interior como exterior que disponga de una pared

**Relación entre los participantes:** Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otras personas". Oposición alterna todos contra todos

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Lugares de práctica:**

Tradicionalmente juega en cualquier espacio abierto (plaza de pueblo, patio de escuela) o cerrado (gimnasio, pabellón deportivo o similar).



**Calendario:**

Cualquier época del año, si la meteorología lo permite, es adecuada para este juego.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Tradicionalmente se usaban las cartas que los adultos desechaban, al finalizar sus partidas.

**Proceso de construcción:**

Cada jugador dispone de una carta que partirá hacia la mitad longitudinalmente. Cada trozo se dobla en tres partes iguales, formando un pequeño cuadrado. El extremo, se insertará en el otro. Por un lado, se podrá ver el palo de la carta, mientras que por el otro la parte trasera, como si existía cara y cruz.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

En principio, cualquier persona puede participar independientemente de su nivel de autonomía o desarrollo motor o intelectual, aunque en ciertos casos, necesite ayuda.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

Hay diferentes modalidades del juego. Algunas de ellas son las siguientes:

Picada. Ya un patacón boca-abajo, en el suelo. Este sería el "patacón base".

"pica-pared". Se marca una línea en el suelo, separada a palmo de la pared.

"canuto". Cada jugador coloca un patacón sobre un cilindro apoyado en el suelo.

**Desarrollo del juego:**

Picada. Por turnos, los jugadores van tirando sobre el "patacón base", con la intención de girarlo. En este caso, se lo quedaría la persona que ha realizado esa acción. Si no se consigue, el patacón que se ha empleado se deja en el suelo.

Pica-pared. Cada jugador, tiene unos cuantos patacones. Por turnos, se lanza contra la pared. Si queda entre la línea y esta, el "patacón" queda retenido. Cuando no es así, el jugador lo recupera, al tiempo que se queda todos los que estén entre línea y la pared.

"Canuto". Por turnos, cada jugador va tirando, procurando que caigan el máximo posible que son los que se quedarían.

**Fin del juego:**

Picada variante. Cuando un jugador consigue girar el "patacón base" los "patacones" lleva los que están en el suelo.

Variante "pica-pared". El juego finaliza cuando los jugadores marcan o cuando no quedan patacones por jugar por alguno de los jugadores.

Variante "canuto". El juego finaliza cuando se han hecho caer todos los "patacones" de los cilindros.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego  
Algunos pueden tener problemas para interpretar cuando deben de dejar el patacón jugado o cuando ganan los otros.

#### **El uso del espacio**

En ciertos casos la línea o pared, puede estar muy alejada, en relación con las capacidades motrices del jugador.

#### **El sistema de puntuación**

No hay ninguna puntuación, como tal, aunque se lleva a cabo en la cuenta el nº de patacones conseguidos. Algunos jugadores los pueden perder muy fácilmente.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Al no participar simultáneamente, sino sucesivamente, no hay ni interacción directa, ni conflictos. En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, de uno sin discapacidad, tirando alternativamente. Esto implica que los patacones se pierden o ganan en pareja.

#### **El uso del espacio**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego.  
El monitor o monitora se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.  
Un compañero pueda adoptar el mismo rol que el monitor o monitora informando a la persona con discapacidad intelectual.  
Para informarles, acerca de dónde o cómo tirar.

#### **El uso de material**

No debería presentar ninguna dificultad. El proceso de elaboración de un patacón puede ser algo complicado, por lo que se pueden enseñar distintas fases de elaboración progresivamente.

#### **El sistema de puntuación**

Al no haber sistema de puntuación, no se prevén dificultades.

## OBSERVACIONES

Es importante que se explique bien a los jugadores con discapacidad intelectual, la dinámica del juego. Esta información, se dará antes de empezar, como así mismo a lo largo de todo el juego, explicando cada una de las acciones llevadas a cabo.

# ROBAR COLAS

## Localidad

Está muy extendido por toda la geografía española e internacional



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 7 a 15 jugadores (10 recomendado)

### Material:

Un pañuelo participante

### Características del material:

### Duración estimada:

15-30 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (cubierta o descubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de oposición "la persona participante se opone a otras personas".  
Oposición todos contra todos

**ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)****Protagonistas:**

Cualquier persona que tenga una movilidad mínima o use silla de ruedas.

**Calendario:**

El contexto cultural no condiciona la práctica de este juego. Puede ser practicado en cualquier época del año.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Cualquier pañuelo, trapo o camiseta, pueden servir.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Los juegos de persecución son muy conocidos en la geografía internacional. En muchos países se denominan "It games" o "Tag games". No se requiere prácticamente ningún material.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

Cada participante tendrá un pañuelo el cual deberá ponerlo en su espalda, introduciendo una parte del pañuelo dentro del pantalón, imitando así una cola de animal.

**Desarrollo del juego:**

Cuando se dé la indicación el juego iniciará. El objetivo de todos los jugadores es robar la mayor cantidad de colas posibles, llevándolas en una mano. Si una persona se queda sin pañuelo puede ir a robarlo a otra persona.

**Fin del juego:**

El juego termina cuando se acabe el tiempo. Ganará la persona que más colas haya acumulado durante el juego

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacciones motrices con los demás**

Es importante que los jugadores se identifiquen muy claramente, que pueden asumir un doble papel. Por un lado, podrán ser perseguidores para intentar conseguir el mayor número de colas posibles y por otro, deberán evitar que se las quiten. Esta tarea, no es sencilla para algunas personas con discapacidad intelectual.

**El uso del espacio**

Algunos participantes al correr, no son muy conscientes de los límites del espacio de juego y pueden continuar corriendo después de haberlo superado.

**El uso de material**

Los jugadores, deberán conseguir el mayor número posible de colas, sin que les roben la suya. En ocasiones realizan una tarea o la otra, pero no las dos simultáneamente.

**El sistema de puntuación**

Se corre el riesgo que los alumnos, menos hábiles, rápidamente pierdan todas las "colas" y no sepan como continuar en el juego

**Adaptación a las dificultades:****Interacciones motrices con los demás**

Existen varias alternativas para compensar las dificultades a este nivel:

El profesor, se mantiene muy cerca de la persona con discapacidad intelectual y permanentemente le va dando instrucciones acerca de lo que debe de hacer (preocuparse por coger colas, proteger las suyas evitando riesgos, ir en una determinada dirección, etc.)

La persona con discapacidad intelectual, podrá jugar por parejas, unida de la mano a otra persona que será quien lleva todas las colas conseguidas.

**El uso del espacio**

Delimitar de forma muy visible el terreno de juego (conos, cuerda, etc.)

Reducir el área de juego e introducir zonas de protección.

Cuando la persona con discapacidad huye podrá entrar en zonas protegidas donde los demás no le pueden arrebatarse las colas.

**El uso de material**

No se lleva a cabo en cuenta las colas que le quiten, sino las que consiga. Así su atención, solo se centrará en un único aspecto.

**El sistema de puntuación**


Si el jugador se quedase rápidamente sin colas, el profesor le dará más, para que pueda continuar jugando.

**OBSERVACIONES**

Hay que tener en cuenta que este juego puede ser bastante complejo para ciertos participantes. Se debe realizar los dos roles simultáneamente: conseguir y proteger las colas. De forma general el profesor, podrá orientar a las personas con discapacidad la opción de optar entre dos estrategias:

Dar indicaciones al jugador que pueda tener dificultades, para que adopte un rol solo en cada momento.

Introducir adaptaciones (enumeradas anteriormente), para procurar normalizar lo más posible el juego.



**JUEGOS DE  
COOPERACIÓN Y  
OPOSICIÓN**



# ROBAR PIEDRAS

## Localidad

Juego practicado en diferentes zonas del norte de España y también en Francia



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 12 a 20 jugadores (16 recomendado)

### Material:

Igual número de balones para equipo

### Características del material:

Los balones deben ser diferentes para poder identificar las pelotas que correspondan a cada equipo

### Duración estimada:

15-30 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos simétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Lugares de práctica:**

Este juego se practicaba en diferentes zonas del norte de España y también en Francia.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Inicio:**

El campo estará dividido en dos partes iguales correspondientes a cada equipo. El objetivo del juego es llevar a cabo un cabo todos los balones del equipo situados en la zona del fondo del equipo contrario al propio campo.

**Desarrollo del juego:**

Cada jugador sólo puede ser capturado por los defensores del otro equipo que se sitúan en el campo contrario, en la zona delante donde están los balones. Cuando un jugador es capturado deberá sentarse en el suelo y esperar a ser salvado. Para salvar al prisionero un jugador vivo, se tendrá que ir a dónde está sentado y tocarlo. Cuando el jugador capturado es salvado puede decidir si regresar a su campo o dirigirse a la zona de los balones del equipo adversario. Si un jugador llega a la zona del fondo del campo contrario donde están los balones puede decidir salir con un balón en las manos en el momento que lo considere oportuno. Si un defensor toca su cuerpo, entonces deberá dejar el balón en la zona del fondo donde la cogió y regresar a su campo, donde se colocan los defensores.

**Fin del juego:**

El primer equipo que lleve todos los balones del contrario ha conocido propio campo ganará.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego en los distintos roles y en las relaciones con los compañeros y los adversarios.

#### **El uso del espacio**

Las personas con discapacidad pueden tener dificultades para usar adecuadamente cada una de las zonas y distinguirlas.

#### **El uso de material**

Dificultad en correr con el balón

#### **El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego.

-El monitor o un compañero sin discapacidad puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer. En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, cogidos de la mano, de uno sin discapacidad.

La persona con discapacidad esta protegida momentáneamente tras realizar un gesto o exclamación previamente pactado.

#### **El uso de material**

Sustituir las pelotas por algún otro material que sea más fácil de agarrar (ejemplo: pañuelo)

### **El sistema de puntuación**

Hay la opción de favorecer el sistema de puntuación cuando la pelota es robada por alguien con una discapacidad. Ejemplo: Las personas con discapacidad solo pueden ser capturadas por otra persona con discapacidad.

### **OBSERVACIONES**

Es importante que todas las personas del juego comprendan lo interesante de relativizar la puntuación final e intentar reflexionar sobre el bienestar que puede aportar este juego a todos los participantes, con y sin discapacidad.

# "AGFA" HOCKEY

## Localidad

Juego antiguo generalmente jugado en el sur y noreste de Túnez

**Otras denominaciones:** (también llamado KOURET el Maagef, KOURET El Kaous, KOUERT El Guedda, El Roud)



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

> 12 años

### Número de jugadores:

De 6 a 20 jugadores (8 recomendados)

### Material:

1 bola y 8 cruces

### Características del material:

Una pelota pequeña un poco más grande que una pelota de tenis, hecha con tejidos de lana o plástico. 8 cruces de madera de palma de un metro de largo para adultos y de 70 cm de largo para niños.

### Duración estimada:

30 minutos y más para adultos, 10 minutos para niños.

Por lo general, la noción de tiempo de este juego es aleatoria: es relativa al clima, al contexto del periódico, al evento, al canal relacionado (si hay conflicto: posibilidad de detener el juego), etc.

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre, aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos simétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Niños (mayores de siete años), Adultos y ancianos varones de 20 a 60 años, generalmente de zonas rurales (campesinos, agricultores).

**Lugares de práctica:**

Espacio natural (campeones), sin urbanizar y limitado por objetos ambientales.

**Calendario:**

Fiestas tradicionales (matrimonios, etc.) y eventos estacionales para celebrar la siembra del trigo y la recolección de dátiles, vacaciones escolares, visita de los morabitos.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Medio natural.

**Proceso de construcción:**

Los objetos se recogen, bajo las palmeras, a partir de las ramas secas caídas naturalmente al suelo o tras una poda de ramas por parte de los agricultores en los oasis del sur de Túnez y en las islas Kerkennah. Estas ramas, de 1 metro de largo, están generalmente dedicadas a jugadores adultos.

En las islas Kerkennah, se recolecta la parte inferior de la rama de palmera dejada por los pescadores que solo usan la parte superior para construir laberintos de agua (charfiia) para pescar. Estos restos de ramas de palmera de 70 cm son ideales para los jóvenes jugadores de Agfa.



### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Características etnológicas:

Antiguamente, este juego, entre muchos otros, formaba parte de las actividades festivas que practicaban los hombres adultos durante las bodas: Los jóvenes familiares de la novia, considerados como los "protectores" de ésta (Janneda), constituyen un equipo contra familiares y "protectores" del novio. El concurso tiene como objetivo honrar a la familia protegida. El equipo perdedor debe apoyar materialmente a los recién casados, ofrecerles regalos y la comida de la ceremonia nupcial. Esta costumbre fue muy practicada en Túnez sobre todo durante la colonización y perduró incluso después de la independencia, hasta los años 60.

Juego también jugado para celebrar la cosecha de trigo, o la esquila de ovejas en el extremo sur de Túnez (Tataouine, Ras Ejdir...)

Juego jugado entre los hombres adultos de dos grupos étnicos (bereberes o árabes) de las regiones del sur y norte de Túnez con un propósito divertido.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

El sorteo suele realizarlo una persona mayor (el anciano del pueblo) que elige a los miembros según su nivel para formar dos equipos homogéneos. Luego, los equipos se colocan en una parte del campamento. La pelota la coloca el anciano en el suelo en el centro del campo y da la señal para comenzar el juego.

### Desarrollo del juego:

Cada equipo debe cooperar con la pelota lanzada con la ayuda de cruces de palmera contra el equipo oponente, moviéndose hacia el campo del oponente para marcar un gol ("Roud") que consiste en colocar la pelota detrás de la línea de fondo del equipo oponente, sin tocar el balón ni con los pies ni con las manos.

### Fin del juego:

Tradicionalmente, el juego terminaba al atardecer y las mujeres del equipo perdedor preparaban comida para todos los jugadores.

El equipo ganador es el que ha anotado más puntos al colocar el balón detrás de la línea de la cancha del oponente.



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Interacción motriz con los demás

Algunos jugadores, tienen dificultades para entender la dinámica del juego en los distintos roles y en las relaciones con los compañeros y los adversarios.



**El uso del espacio**

Las personas con discapacidad pueden tener dificultades para usar adecuadamente cada una de las zonas y distinguirlas.

**El uso de material**

Dificultad para manipular la pelota con el bate construido con las ramas.

**El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás:**

Reducir el número de jugadores: limitar la interacción entre jugadores con discapacidad intelectual: estos tienden a ser agresivos cuando las interacciones se multiplican.

Dar a cada equipo dorsales de un color diferente al del equipo contrario, para facilitar la identificación del Compañeros.

Limitar la contracomunicación (interacción entre dos adversarios) a dos jugadores en 4 zonas trazadas de antemano para evitar múltiples y violentos enfrentamientos.

El monitor o un compañero sin discapacidad se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual para darle instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos, o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, cogidos de la mano, de uno sin discapacidad.

**Al usar el espacio:**

Es mejor reducir el espacio del juego según el número de jugadores - 30m x 15m - y dividirlo en cuatro áreas iguales. Colocar solo 1 jugador de cada equipo en un área. Prohibir a los jugadores salir de su área. El jugador que se coloca en el área cerca de la línea de fondo del equipo contrario es el único que puede pasar el balón detrás de la línea de fondo del equipo contrario.

Es aconsejable marcar la línea final con marcas claramente visibles.

**Al usar el material**

Sujetar el palo a la mano del jugador con un hilo de algodón para evitar que se pierda y no lo arroje a los jugadores.

Utilizar pequeños palos (entre 60 cm y 70 cm).

Ampliar el área de la parte inferior del bastón para manejar mejor y orientar la dirección de la bola.

Utilizar bolas con sonido, o bolas desinfladas o más pesadas o más grandes según el tipo de discapacidad.

Los bates para personas con discapacidad intelectual son generalmente bates hechos a mano y adaptados, con la posibilidad de pintarlos en diferentes colores. El palo debe permanecer muy cerca del suelo durante el juego para evitar lastimar a otros jugadores.

#### **OBSERVACIÓN:**

Intercambiar jugadores cada 5 minutos en las diferentes zonas para diversificar el contacto.

Fusionar las zonas en dos manteniendo los mismos jugadores. Efecto: Crear una interacción motriz progresiva entre e intra grupos.





Debido al uso de un dispositivo que puede resultar peligroso para los niños y en particular para las personas con discapacidad intelectual (el bastón), es necesario aquí insistir en la imprescindible adaptación a realizar a nivel del material.

En ocasiones se ha observado un mal uso del palo durante el juego, durante la práctica de Agfa por personas en situación de discapacidad intelectual.

Por tanto, es importante insistir, durante la formación de los educadores especializados, en este punto y sensibilizarlos en la elección de las estrategias a adoptar, para evitar el riesgo de accidentes: las instrucciones deben ser claras en este nivel. Por ejemplo, entre otras adaptaciones, limitar las interacciones reduciendo el número de jugadores, ha demostrado ser una solución eficaz en nuestro caso.



# PIERŚCIENIÓWKA

Ringnetball o Netringball

**Localidad**

Polonia

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

### Edad recomendada de los participantes:

> 12 años

### Número de jugadores:

4-6 en un equipo

### Material:

Una red especial (como la de voleibol, pero con tres agujeros en el centro); una pelota de voleibol

### Características del material:

Una red de voleibol con tres agujeros: en medio, en el lado izquierdo y el lado derecho de esta red; una pelota de voleibol.

### Duración estimada:

Depende de cada partida. Puede durar más de una hora

### Tipo de instalación:

Espacio al aire libre, gimnasio deportivo; en todas partes donde se pueda instalar un campo de voleibol y / o colgar una red.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos simétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Es un juego que puede ser practicado con cualquier persona. Funciona bien con niños de alrededor de 12 años, también con adolescentes y adultos.

**Lugares de práctica:**

Espacio exterior o gimnasio deportivo durante las actividades escolares y universitarias; fiestas familiares, festivos, eventos especiales, actividades para niños y adultos etc.

**Calendario:**

Se puede jugar durante todo el año (interior en invierno, exterior en primavera, verano y principios de otoño).

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Manufacturados

**Proceso de construcción:**

Manufacturados

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

En la década de 1930, un profesor de gimnasia, Władysław Robakowski, observó pasatiempos de los pescadores en los lagos de Masuria (noreste de Polonia). Lanzaban las boyas a través de redes con algunos agujeros, que ya no se usaban para pescar. Inspirado en esta actividad, Robakowski pensó que podría ser interesante jugar a una actividad parecida al voleibol, lanzando una pelota a través de una red con orificios. Incorporó tres agujeros en la red de voleibol similares a los agujeros observados en las redes de pesca. Robakowski denominó a este nuevo juego "Pieścieniówka" (Ringnetball), ya que estos agujeros parecían anillos. Después de la Segunda Guerra Mundial, este juego fue olvidado, pero afortunadamente fue reactivado en el siglo XXI en la Escuela Universitaria de Educación Física de Poznań.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Comienzo:**

Un jugador se sitúa en la línea de fondo y sirve la pelota golpeándola con su mano sobre la red (como en el voleibol).

**Desarrollo del juego:**

Participan dos equipos que juegan uno contra el otro, generalmente con 4 jugadores cada uno. Después del servicio, un jugador del equipo contrario sujeta el balón con ambas manos y lo lanza por uno de los tres agujeros de la red o se lo pasa a uno de sus compañeros. Se puede realizar un máximo de tres pases y la pelota debe ser lanzada pasando por el interior de uno de los agujeros de la red. El objetivo es intentar que la pelota caiga en el campo del oponente. Los jugadores se mueven por el campo sin balón. En el momento en que se recibe la pelota, deben detenerse y lanzarla por los agujeros de la red o pasarla.

Tres jugadores juegan en el área de la cancha. Pueden lanzar la pelota por los agujeros. No se les permite cruzar la línea, marcada a 1.5 m de la red para que al detenerse no se situen demasiado cerca de la red. El cuarto jugador es la persona que crea la mayoría de las jugadas del equipo. Se coloca más cerca de la red (en la zona marcada por la línea antes mencionada a 1,5 m del rojo). Su tarea es solo pasar el balón a sus compañeros de equipo. A este jugador se le permite lanzar la pelota por los agujeros. No puede tapar los agujeros con su cuerpo. Hay una rotación de jugadores después de cada punto para que todos puedan jugar como mediapunta en el área trasera a la izquierda, en el medio y en el lado derecho del campo.

#### **Fin del juego:**

El Ringnetball se juega hasta 15, 21 o 25 puntos, otorgados por cada bola que cae con éxito en el campo del oponente. Se juega hasta dos o tres sets ganados.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

Comprensión del juego. Saber cómo intervenir al adoptar el rol de jugador en función de si el equipo dispone o no de la pelota.

#### **El uso del espacio**

Dificultad para usar los orificios de la red; dificultad por la altura de la red.

#### **El uso de material**

Dificultad para lanzar o recibir la pelota.

#### **El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

El educador o educadora se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe hacer.

Un compañero pueda adoptar el mismo rol que el monitor, informando a la persona con discapacidad intelectual las acciones a realizar (por donde correr, como lanzarla pelota...)



### **El uso del espacio**

Se podría permitir que la persona con discapacidad, pueda desplazarse con y sin balón. Al tener el balón podrían dar hasta tres pasos. También se podría disminuir la altura de la red y permitir lanzar desde una distancia más próxima a la red.

### **El uso de material**

Se podría permitir a las personas con discapacidad que puedan sujetar la pelota, aunque haya tocado previamente el suelo. Se puede permitir que la pelota vaya por los agujeros y también por encima de la red.

### **El sistema de puntuación**

Alguna persona sin discapacidad o la persona que dinamiza el juego podría ir informando a las personas con discapacidad sobre el marcador de la partida (ej., si su equipo va ganando o perdiendo).

## **OBSERVACIONES**

Existen experiencias en las que personas con discapacidad (incluidos los usuarios de sillas de ruedas) ha realizado este juego. La experiencia fue inclusiva, realizada con equipos mixtos para que las personas con discapacidad pudieran jugar junto con personas sin discapacidad. Se adaptó la altura de la red.

El Ringnetball es un juego deportivo de equipo, con alto potencial para utilizarlo para la inclusión social de personas con diversas discapacidades, así como para la igualdad de género, ya que se puede jugar en equipos mixtos. En este caso se da más importancia a favorecer la igualdad de oportunidades de ambos géneros, más que resaltar la propia competición o el resultado final del enfrentamiento.



Ringnetball. Classes run by Bartosz Prabucki.

Photo credits: Martyna Prabucka.

# GIOCO DEL BRACCIALE

**Localidad**  
Treia (MC), Marcas - Italia



## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

6 jugadores

**Material:**

A bracciale (brazalete de madera que cubre la mano, se usa para golpear la pelota) para cada jugador y una pelota.

**Características del material:**

Madera para la bracciale, cuero para el balón

**Duración estimada:**

Más de 1 hora

**Tipo de instalación:**

Tradicionalmente aprovechando los edificios de iglesias o castillos o en la "arena".

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos simétrico.



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Juego practicado por estudiantes. Comienza en la escuela para aprender sobre el juego y se practica en la ciudad donde la arena se puede usar durante todo el año.

### **Lugares de práctica:**

Arena "Carlo Didimi"

### **Calendario:**

Disfida Bracciale (primer domingo de agosto)

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Artesanía local. El Bracciale es una empuñadera que se coloca en el brazo, que muestra claramente la originalidad de este juego y su posible vinculación con el ámbito bélico.

### **Proceso de construcción:**

Bracciale y bolas artesanales con características locales

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

La presencia de una pared lateral de apoyo, es un ingrediente imprescindible del juego.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Comienzo:**

Consiste en hacer que la pelota se reinicie a veces en el campo contrario.

### **Desarrollo del juego:**

Los dos equipos van intercambiando golpeo de la pelota con la ayuda del “Bracciale”, con la intención de enviarla al campo contrario y evitar que los rivales la devuelvan. El sistema de puntuación es similar al tenis y otros juegos de pelota (15, 30, 40, juego)

### **Fin del juego:**

Gana el equipo que obtiene los puntos acordados.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Interacciones motrices con los demás**

Comprensión del juego. Saber cómo intervenir al adoptar el rol de jugador en función de si el equipo dispone o no de la pelota.

### **El uso del espacio**

Dificultad para gestionar bien el uso del espacio

### **El uso de material**

Dificultad para golpear la pelota con el Bracciale.

### **El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacciones motrices con los demás**

El monitor se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

Un compañero puede adoptar el mismo rol que el monitor, informando a la persona con discapacidad intelectual las acciones a realizar (por donde correr, como golpear la pelota...).

**El uso del espacio**

Se podría permitir que la pelota dé más de un contacto con el suelo cuando se dirige a una persona con discapacidad intelectual

**El uso de material**

Se podría permitir a las personas con discapacidad que puedan sujetar la pelota y lanzarla directamente con la mano.

**El sistema de puntuación**

Alguna persona sin discapacidad o la persona que dinamiza el juego podría ir informando a las personas con discapacidad sobre el marcador de la partida (ej., si su equipo va ganando, empatando o perdiendo).

**OBSERVACIONES**

Es importante concienciar a todas las personas participantes de la importancia de facilitar la inclusión, con el objetivo de que todos pueden experimentar bienestar.

# ŽANDARI I LOPOVI

Guardias y ladrones

**Localidad**

Muy conocido a nivel internacional

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

6-12 jugadores

**Material:**

Pañuelo

**Características del material:**

Se necesitan varios pañuelos (el mismo número que los guardias) para jugar.

**Duración estimada:**

Menos de 15 min

**Tipo de instalación:**

Espacio al aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos disimétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Protagonistas:**

Un juego internacional jugado por niños de diferentes edades.

**Lugares de práctica:**

Al aire libre.

**Calendario:**

Todo el año

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Si hay más jugadores, el juego es más dinámico.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio del juego:**

Los jugadores se dividen en dos equipos, generalmente en números desiguales, en proporción de dos o tres ladrones por cada guardia. Los guardias generalmente se identifican con algún distintivo (pañuelo sujeto al brazo o peto). Antes del comienzo del juego, los guardias se encuentran en un punto predeterminado, mientras que los ladrones se dispersan.

**Desarrollo de juego:**

Tras la señal, los guardias comienzan a perseguir a los ladrones tratando de capturar tantos como sea posible. Todo ladrón que es tocado o detenido por un guardia es llevado a "prisión". El ladrón prisionero permanece confinado más allá de la línea de la prisión y extiende su mano a los jugadores. Si otro ladrón, sin ser atrapado, logra tocar la mano del prisionero, éste vuelve a estar libre.

**Fin del juego:**

El juego termina cuando todos los ladrones están en "prisión". Acto seguido se inicia otra partida con otros policías.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacciones motrices con los demás**

Comprensión del juego. Saber cómo intervenir al adoptar el rol de policía, ladrón o prisionero.

**El uso del espacio**

Dificultad para gestionar bien el uso del espacio

## **Adaptación a las dificultades:**

### **Interacciones motrices con los demás**

El monitor se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

Un compañero pueda adoptar el mismo rol que el monitor, informando a la persona con discapacidad intelectual las acciones a realizar (por donde correr al escaparse, como identificar a la persona a perseguir...)

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tienen discapacidad intelectual, puedan formar pareja, cogidos de la mano, de uno sin discapacidad. Si los jugadores tienen problemas de visión, pueden tener compañeros en el juego.

### **El uso del espacio**

Es importante crear un entorno seguro para que nadie resulte herido.

## **OBSERVACIONES**

Si a pesar de las adaptaciones introducidas, mediante las indicaciones del profesor o de compañeros, las dificultades se mantuviesen, se puede optar, para introducir una variante en el juego. Los que tengan más dificultades, pueden coger la mano de un compañero sin discapacidad intelectual. Se vigilará, para que, en ningún caso, haya una pareja, formada únicamente por personas con discapacidad intelectual.

# "SABAA HAJRAT"

Las siete piedras

## Localidad

Juego antiguo generalmente practicado en todo Túnez, especialmente por niños, niñas y niños por igual.

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>9 años

### Número de jugadores:

De 8 a 20 jugadores (12 recomendados)

### Material:

1 bola y 7 piedras

### Características del material:

Una pequeña bola de plástico ligera y 7 piedras o trozos de ladrillo de desecho de diversas formas recogidos del entorno.

### Duración estimada:

15 a 30 minutos

### Tipo de infraestructura:

Espacio exterior, llano, sin obstáculos.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos disimétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Niños, niñas y niños, de 8 a 14 años, de todas las categorías sociales.

### Lugares de práctica:

Gran espacio exterior, barrio o calles del pueblo.

**Calendario:**

Tiempo libre y especialmente durante las vacaciones escolares, durante las reuniones familiares.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Las piedras se recogen directamente en la calle, y la pelota es industrial, se vende en todos los puestos de las ciudades y aldeas.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Juego conocido por varios países, transmitido de una generación a otra, jugado en todas las regiones de Túnez tanto por niñas como por niños.

Consideración simbólica del juego: en la vida: social, económica, política, etc. La construcción encuentra muchas más resistencias y limitaciones que la destrucción. El juego de siete piedras ilustra esta resistencia de manera bastante significativa.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio del juego:**

Ejemplo; 2 equipos, A y B, de seis jugadores.

En un campo grande, los miembros del equipo A, numerados del 1 al 6, trazan una línea a 4 m de las siete piedras que han colocado uno encima del otro en un círculo en el suelo, y se colocan sobre la línea. El equipo B se para alrededor de las piedras, fuera del círculo donde están las piedras.

**Desarrollo del juego:**

A la señal, el n ° 1 del equipo A lanza el balón para intentar hacer caer las piedras. Luego, los jugadores del equipo de A se dirigen hacia el círculo para intentar reconstruir las piedras en montones. Sin embargo, el equipo B debe evitar la reconstrucción apuntando el balón a los jugadores de A. Los jugadores golpeados por el balón son eliminados.

Si el equipo A que intenta reconstruir la pila de piedras falla, el equipo B gana 1 punto y toma el lugar del equipo A: hay un cambio de rol del equipo.

Si el equipo A logra reconstruir las piedras, gana un punto y comienza la misma operación nuevamente con el equipo n ° 2: sin cambio de rol.

**Fin del juego:**

La partida finaliza cuando todos los jugadores han lanzado la pelota hacia las piedras. Hay varias formas de ganar el juego:

El equipo ganador es el que consigue más puntos, es decir, el que ha logrado el mayor número de reconstrucción de piedras.

El equipo ganador es aquel que ha logrado reconstruir las siete piedras en un mínimo de tiempo y que ha perdido el mínimo de sus jugadores.



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego en los distintos roles y en las relaciones con los compañeros y los adversarios.

#### **El uso del espacio**

Las personas con discapacidad pueden tener dificultades para usar adecuadamente cada una de las zonas y distinguirlas.

#### **El uso de material**

Dificultad al lanzar la pelota sobre las piedras, al ir a recogerla rápidamente; dificultad al construir la torre de siete piedras.

#### **El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación

### **Adaptación a las dificultades**

#### **Interacción motriz con los demás:**

Reducir el número de jugadores: limitar la interacción entre jugadores con discapacidad intelectual ya que tienden a ser agresivos cuando las interacciones se multiplican.

Dar a cada equipo petos de un color diferente al del equipo contrario para facilitar la identificación de los compañeros de equipo.

#### **Uso del espacio:**

Acortar la distancia entre las piedras del equipo "destructor-constructor".

Permitir que solo uno o dos jugadores entren en el pequeño círculo que rodea las 7 piedras para reconstruir las piedras en montones y así evitar empujones.

Limitar el espacio donde se lleva a cabo la búsqueda de "constructores" con marcar visibles para no perder de vista el control de todos los jugadores.

#### **Uso del material:**

Emplear piedras o cubos de plástico más grandes y regulares

Emplear pelotas de mayor diámetro



**Sistema de puntuación:**

Se debería facilitar el seguimiento de la puntuación

Otorgar un punto al equipo que toque a un jugador del equipo contrario.

El jugador que sea tocado por un balón no es capturado, sigue jugando con su equipo.

Otorgar un punto al equipo que logre el menor tiempo para construir las siete piedras.

Otorgar un punto al equipo que persiga el mayor número de jugadores en cada ronda.

El equipo que construye las 7 piedras asume automáticamente el papel de reconstructores.

**OBSERVACIONES**

Se aconseja invitar a los dos equipos a encontrar soluciones a los problemas que surjan al intentar capturar a adversarios o durante la reconstrucción de las siete piedras.

Dar instrucciones estrictas sobre la intensidad del golpe del balón contra los oponentes y los lugares del cuerpo a evitar.

# PALANT

**Localidad**

Polonia

## ASPECTOS ORGANIZATIVOS

**Edad recomendada de los participantes:**

> 12 años

**Número de jugadores:**

6 por equipo

**Material:**

Un mínimo de 1 murciélago, varias bolas de paladar. El mejor set: un mínimo de 6 bates y 10 bolas.

**Características del material:**

Bolas de madera, bate de madera y goma (palant) que sigan las especificaciones de la Asociación Polaca de Palant. Las bases y líneas sobre el terreno de juego se pueden realizar con materiales como papel, caucho, plástico, etc., o dibujarse en área con pintura, tiza u otro material que permita distinguir zonas particulares del terreno de juego.

**Duración estimada:**

Depende de cada partida. Puede durar incluso más de 1 hora.

**Tipo de instalación:**

Espacio al aire libre. Necesitas un espacio más grande para jugar.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Duelo entre equipos disimétrico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

En su mayoría jóvenes y adultos. El juego puede ser practicado por cualquier persona: niños, adolescentes, adultos, incluso ancianos; así como por ambos géneros.

### **Lugares de práctica:**

Un terreno de juego al aire libre: una pradera u otro lugar alternativo.

### **Calendario:**

Este juego se practica tradicionalmente sobre todo en primavera y verano, aunque se puede jugar durante todo el año. En Grabów, cerca de Łęczycza, este juego se ha venido practicando desde hace varios siglos hasta la actualidad, el martes posterior a la Pascua. La Fiesta de Palant es única en su modalidad con la participación de habitantes locales, autoridades, invitados, orquestas y equipos de Palant de varias localidades.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Los bates son de madera, las pelotas de goma. Se construyen artesanalmente.

### **Proceso de construcción:**

Producción.

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Palant deriva de Edad Media. La denominación de este juego deportivo proviene de la palabra "pallante" que significa jugador de pelota. Se protagonizó principalmente en Polonia, convirtiéndose antes de la Segunda Guerra Mundial en el deporte polaco más popular. Después de la guerra mundial, sobre 1950 se organizaron competiciones (ligas) regulares. También se organizaron campeonatos de Polonia. Palant fue organizado y promovido por la Asociación Polaca de Palant Ball. Este deporte comenzó a desaparecer en la década de 1960, tras las críticas de las autoridades y noticias publicadas en la prensa. Sin embargo, fue reactivado, por diferentes organizaciones como la Asociación Polaca de Palant (PSPal), creada en 2014. Poo a poco, ha empezado a tener mayor presencia en Polonia.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Comienzo:

Un jugador elegido del equipo ofensivo se sitúa en la zona de "casa", desde donde se golpea la pelota con un bate. El bate se sostiene con una mano en su extremo más delgado. El jugador o jugadora, sujeta la pelota con la otra mano, la lanza al aire e intenta golpearla con el bate hacia adelante. Cada jugador dispone de un número de intentos, acordados antes de la partida.

### Desarrollo del juego:

Tras golpear la bola más allá de la "línea de fuera de juego", el bateador deja el bate en el área donde estaba situado y empieza a correr hacia la primera base, y posteriormente hacia las siguientes bases si lo considera adecuado.

El jugador no puede correr cuando la pelota, tras ser golpeada, toca el suelo fuera de las líneas que delimitan el campo de juego.

La persona que golpea la pelota puede decidir no dirigirse a la primera base, tras realizar una acción de golpeo correcta. Si tras realizar los distintos intentos no se ha conseguido golpear la pelota de manera acertada, entonces puede pasar a la primera base directamente.

### Fin del juego:

El jugador finalizará la carrera sin anotar un punto cuando:

- La pelota lanzada por el equipo defensivo, mediante pases, consigue que la pelota supere la línea de "fuera de juego" y regresa al área "Casa" antes de que el bateador llegue a la cuarta base.
- Un jugador del equipo ofensivo es golpeado con la pelota por el equipo defensor cuando está entre alguna base.
- Cuando un jugador del equipo defensor coge el balón del aire con una mano y lo sostiene en esta mano.

Si en algún momento, un bateador no consigue llegar a una base y la pelota que se van pasando los jugadores del equipo defensor llega a la "Casa", entonces deberá regresar a la última base en la que se encontraba.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Comprensión del juego.

Saber cómo intervenir al adoptar el rol de jugador en función de si el equipo dispone o no de la pelota.

**El uso del espacio**

Dificultad para orientarse y hacer un uso adecuado del espacio

**El uso de material**

Dificultad para golpear la pelota con el bate.

**El sistema de puntuación**

Dificultad para comprender el sistema de puntuación

**Adaptación a las dificultades:****Interacciones motrices con los demás**

El monitor se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

Un compañero pueda adoptar el mismo rol que el monitor, informando a la persona con discapacidad intelectual las acciones a realizar (por donde correr, como golpear la pelota...)

**El uso del espacio**

Se podría permitir que la persona con discapacidad, tras golpear la pelota, pueda detenerse en cualquier lugar del campo. Hacer una pausa, podría ser lo mismo que entrar en una base. También se podría identificar mayor número de bases para las personas con discapacidad.

**El uso de material**

Se podría permitir a las personas con discapacidad que pueda sujetar la pelota y lanzarla directamente con la mano.

**El sistema de puntuación**

Alguna persona sin discapacidad o la persona que dinamiza el juego podría ir informando a las personas con discapacidad sobre el marcador de la partida (ej., si su equipo va ganando, empatando o perdiendo).

**OBSERVACIONES**

Es importante concienciar a todas las personas participantes de la importancia de facilitar la inclusión, con el objetivo de que todos pueden experimentar bienestar.

# "DHANEK EL LAFAA"

La cola de la serpiente

**Localidad**

Túnez

Denominado "Dhaneb el Lafaa" en dialecto tunecino, este juego tradicional es generalmente jugado por chicos en ciertas regiones de Túnez.

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>9 años

### Número de jugadores:

De 6 a 16 jugadores (10 recomendados)

### Material:

Fulares

### Características del material:

Sin características especiales

### Duración estimada:

15 minutos

### Tipo de infraestructura:

Espacio al aire libre

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Enfrentamiento entre tres equipos

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Protagonistas:

Niños, especialmente varones de 9 a 12 años, de todas las categorías sociales.



**Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre, barrio.

**Calendario:**

Tiempo libre y sobre todo durante las vacaciones escolares, cuando los chicos se reúnen en los barrios para jugar.

**Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Tejido industrial, fulares.

**Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Juego cuya representación simbólica ilustra la forma en que los campesinos tradicionalmente cazaban serpientes: las agarraban por la cola evitando la cabeza.

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio del juego:**

Dentro de un gran círculo dibujado en el suelo, se colocan 3 equipos de igual número en fila ("las serpientes"). Los jugadores de cada equipo se unen poniendo las manos a la cintura del jugador de delante; el jugador en la cabeza de la línea representa "la cabeza de la serpiente", el último de la línea, que lleva una bufanda que cuelga de su cinturón detrás, representa "la cola".

**Desarrollo del juego:**

A la señal, las "cabezas de serpiente" de cada equipo se mueven con sus compañeros para intentar desenganchar "la cola" (el pañuelo que cuelga del cinturón del último jugador) de las otras serpientes. Los que están al final de la fila deben esquivar los intentos de la cabeza de las otras serpientes.

**Fin del juego:**

La serpiente que consigue mantener "su cola" y que desengancha más "colas" es la ganadora. El juego termina cuando no hay más "colas" para desenganchar.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego en los distintos roles y en las relaciones con los compañeros y los adversarios.

### **El uso del espacio**

Las personas con discapacidad pueden tener dificultades para desplazarse por el espacio sin soltarse de sus compañeros

### **Adaptación a las dificultades**

#### **Interacción motriz con los demás**

Reducir el número a 2 o 3 personas por equipo para facilitar el movimiento en el círculo y evitar empujones.

Incrementar gradualmente el número de jugadores en un equipo según la evolución de la asimilación de las reglas y la mejora de las interacciones motrices entre los compañeros (forma de sujetar al compañero por la cintura sin soltarse) y contra los oponentes (desenganchar suavemente el pañuelo sin empujar al oponente ni arrancarle la ropa).

Cambiar los roles y los compañeros con el fin de multiplicar y diversificar los intercambios entre las distintas personas: las personas con y sin discapacidad intelectual.

Al inicio es mejor colocar delante de la fila ("cabeza de serpiente"), al educador o a una persona sin discapacidad intelectual para favorecer la toma de decisiones.



#### **Uso del espacio:**

Reducir el espacio de juego (el círculo) en caso de que las personas con discapacidades intelectuales tengan dificultades para ponerse al día con los oponentes y dificultad para alcanzar la bufanda del oponente.

Ampliar el espacio de juego en función del tipo de dificultades que encuentran las personas con discapacidad intelectual (empujones, mala orientación, etc.).

Limitar el espacio utilizando marcas claramente visibles.

**Uso del material**

Utilizar pañuelos de colores vivos para facilitar su identificación.

Utilizar bufandas largas para facilitar que se puedan alcanzar por los rivales.

Para evitar que los miembros del equipo se suelten se podrían usar cinturones de tela que cada jugador lo ponga alrededor de su cintura: esto facilitará el agarre por la cintura y mantendrá unidos a los miembros del equipo.

**OBSERVACIONES**

Es preferible no alargar mucho el tiempo de juego con personas con discapacidad intelectual.

Demostrar y explicar de antemano todos los posibles riesgos que pueden surgir durante el juego para evitar posibles situaciones desagradables con las personas vulnerables.

# ESSID OR LABOUA

El león y la leona

**Localidad**

Kebili, ciudad en el sur de Túnez



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

Entre 8 y 14 jugadores (recomendado 10)

**Material:**

Sin material

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos

**Tipo de infraestructura:**

Espacio al aire libre.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Enfrentamiento equipo contra una persona.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Juego originario de Kebili, una ciudad en el sur de Túnez, jugado por niños de 6 a 14 años de Noeil pueblo.

### **Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre, en los oasis, a la sombra de las palmeras.

### **Calendario:**

Tiempo libre

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Sin objetos ni proceso de construcción

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego de "Essid o Laboua" se jugaba especialmente en el sur, en los oasis del desierto tunecino. La puesta en escena teatral del juego simboliza una escena de la vida nómada de la gente del desierto: el papel de la madre-leona (Laboua) defensora y protectora de sus hijos como el león del Atlas, anteriormente presente en gran parte del norte de África, amenaza de atacar y devorar. Posteriormente, el juego se exportó a todo Túnez, de sur a norte, donde lo juegan niños de todas las categorías sociales.

Su originalidad radica en la puesta en escena teatral inicial, que precede al juego de enfrentamiento real. "Essid ou Laboua" se sigue jugando de forma espectacular hasta el día de hoy.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio del juego:**

El juego comienza con la elección de la leona, que generalmente se hace entre las niñas (las mayores o incluso las más altas), y la elección del león entre los niños más atrevidos. La leona está a la cabeza de la fila de los niños para proteger a sus "cachorros" que se colocan uno detrás del otro por la cintura.

El león, colocado a cierta distancia frente a la leona, está a punto de comenzar su "cine".

### **Desarrollo del juego:**

El león comienza a decir, con ritmo y aire amenazador:

"¡Ana Essid Nakoulhom!": ¡Soy el León, me los como!

Y la leona responde:

"¡Ana Laboua Nahmihom!": ¡Soy la leona, las protejo!

Luego, el león intenta burlar la atención de la leona mostrando que solo está de paso:

- "¡Pasaré para ir a la carnicería!"

La leona le responde:

- "¡La carnicería está cerrada!"

- "¡Me voy a la tienda!"

- "¡El tendero está cerrado!", Etc.

Cuando el león ve que todos sus intentos de acercarse a los "cachorros" son en vano, finge dolor en el pie, y a un paso acelerado, grita:

"¡Ay, ay, me pinché una espina!"

Y la leona, incrédula, responde:

"¡Mientes, mientes, mentiroso!"

- "¿A dónde tengo que ir? ¡Tengo que ir a casa!"

Después de varios otros intentos de acercamiento rechazados por la leona, el león termina atacando rápidamente para capturar a los "cachorros" y devorarlos. Luego, la leona intenta protegerlos extendiendo sus brazos, alejándose de ellos o empujando al león con las manos, mientras sus cachorros se esconden detrás de su madre siguiendo sus movimientos, unidos entre sí.

Cada "cachorros de león" capturado se separa de su madre y hermanos y se aparta.



#### **Fin del juego:**

El juego termina cuando se capturan todos los "cachorros de león". El león, vencedor, impone una prenda a la leona vencida.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego en los distintos roles y en las relaciones con los compañeros y los adversarios.

#### **El uso del espacio**

Las personas con discapacidad pueden tener dificultades para desplazarse por el espacio sin soltarse de sus compañeros

### **Adaptación a las dificultades**

#### **Interacción motriz con los demás**

Con personas con discapacidad intelectual, es preferible reducir el número de "cachorros de león" para evitar empujones y altercados.

Tener un educador en el papel de leona al principio permite familiarizar a las personas con discapacidad intelectual con el juego y tranquilizarlas como "cachorros de león".

#### **Uso del material**

Llevar cinturón o bufanda alrededor de la cintura de los jugadores para facilitar la sujeción entre ellos y evitar tirar de la ropa.

Para imponer al "león" una captura sin peligro de los "cachorros de león": toque ligero con las yemas de los dedos, toque con un pañuelo.

## OBSERVACIONES

La teatralización del juego se puede resaltar con disfraces apropiados que representan al león, la leona y los cachorros; esto permitirá una mayor motivación y una mejor asimilación de diferentes roles.

Otra forma de jugar podría consistir en recuperar al cachorro de león capturado. Este último se convierte entonces en el aliado del león en su caza, cogiéndose detrás de él y pasa del papel de "cazado" al de "cazador".

# LA CADENA

## Localidad

Juego tradicional practicado en diferentes regiones de países europeos y también en la geografía internacional.



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 10 a 20 jugadores (15 recomendado)

### Material:

No es necesario

### Duración estimada:

Menos de 15 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (cubierta) o al aire libre

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Enfrentamiento Equipo de un equipo contra el resto de personas.



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Se trata de un juego con multitud de variables, algunas muy conocidas, otras maneras de jugar podrán ser introducidas por el profesor, siempre asistiendo a las características de los participantes y de lo que realmente pretenda conseguir con su aplicación.

Este juego contiene una red de comunicaciones motrices muy interesante. Al inicio el juego corresponde a la estructura de uno contra todos, y posteriormente se transforma en una estructura de equipo contra todos (o resto). De este modo, los jugadores que son al inicio adversarios, al ser capturados pasan a ser compañeros. Este cambio de relación motriz, favorece la inclusión de todos los participantes. Se trata de un auténtico tesoro que ofrecen los juegos tradicionales.



### DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

#### **Inicio:**

Las personas participantes se distribuyen por todo el campo de juego. Habrá un jugador (cazador) que persigue al resto de participantes, tratando de capturarles tocando su cuerpo con la mano.

#### **Desarrollo del juego:**

Cada liebre que sea capturada deberá unirse con las manos al cazador formando una cadena. De este modo, tras cada jugada hay una persona más en el equipo de los cazadores.

#### **Fin del juego:**

El juego terminará cuando todas las liebres sean capturadas y convertidas en cazadores.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Dificultad en el rol de cazador: Algunos participantes pueden tener dificultades para identificar que una vez, "cazados", deben pasar a formar parte de la cadena e ir con el equipo de cazadores.

Dificultad en el rol de liebre. Es posible que las personas con discapacidad intelectual tengan dificultades de comprensión para saber cómo huir cuando se acerca la cadena a su posición.

#### **El uso del espacio**

En el rol de cazador, saber dónde dirigir la carrera de persecución. En el rol de liebre, saber dónde buscar espacios que estén lejos del alcance de la cadena.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás.**

Comenzar con la regla de que no se permite atrapar una persona con discapacidad, hasta que más de la mitad de los participantes sin discapacidad estén capturados.

Incorporar parejas inclusivas en el rol de liebre. Aunque el jugador tenga el rol de "liebre", puede jugar todo el tiempo cogido de la mano de un compañero, mientras que están trabajando como una unidad.

El profesor o un compañero pueden dar continuas indicaciones, acerca de lo que debe realizar la persona con discapacidad intelectual.

También se puede proponer que cuando una cadena llega a 6 personas, se divide en dos cadenas de tres.

#### **El uso del espacio**

Reducir el espacio de juego cuando hay pocas liebres y una de ellas sea una persona con discapacidad.

Cuando el jugador es liebre, el profesor le indica donde ubicarse, por donde pasar, para poder evitar la cadena.

Se podrían incorporar zonas de seguridad donde no se puede atrapar a personas con discapacidad intelectual.

# LA ARAÑA

## Localidad

Juego muy conocido en toda la geografía europea e internacional

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

Dos equipos de 5 a 15 jugadores cada uno

### Material:

No se precisa ningún objeto.

### Duración estimada:

15-30 minutos. El juego finaliza, cuando todos los participantes son atrapados. No hay duración mínima, ni máxima. El dinamizador/a determinará la duración del juego, en función de la motivación de los jugadores.

### Tipo de instalaciones:

Cualquier espacio, nivel interior o exterior y libre de obstáculos. El tamaño depende de la cantidad de jugadores. Aproximadamente, podrá ser un rectángulo de 10-20 x 20-40 metros. Una línea transversal, dividirá el espacio en dos partes iguales.

Cualquier material que sirva para establecer los límites de espacio de juego (conos, banderolas, cajas de cartón, sacos, etc.). Por ejemplo, poner un cono en las esquinas del terreno de juego y en cada lado de la línea central.

### Relación entre los participantes:

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Enfrentamiento Equipo de un equipo contra el resto de personas.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Lugares de práctica:**

Tradicionalmente juega en cualquier espacio abierto (plaza de pueblo, patio de escuela) o cerrado (gimnasio, pabellón deportivo o similar).

### **Calendario:**

Cualquier época del año, si la meteorología lo permite, es adecuada para este juego.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

En principio, cualquier persona puede participar, aunque sea con ayuda.

Este juego contiene una red de comunicaciones motrices muy interesante, igual que el juego de la cadena. Al inicio el juego corresponde a la estructura de uno contra todos, y posteriormente se transforma en una estructura de equipo contra todos (o resto). De este modo, los jugadores que son al inicio adversarios, al ser capturados pasan a ser compañeros. Este cambio de relación motriz, favorece la inclusión de todos los participantes. Se trata de un auténtico tesoro que ofrecen los juegos tradicionales.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio del juego:**

Se ubica a un participante sobre la línea central para que haga de araña. El resto de jugadores se ubicarán en una de las partes del rectángulo.

### **Desarrollo del juego:**

Uno de los jugadores que están en un extremo del campo de juego indica "araña". Acto seguido uno de los jugadores que hacen de araña responden "peluda". Acto seguido, los participantes del extremo de la pista de juego se desplazan para superar sin ser tocados a los adversarios "araña" de la zona central. Deben correr sin salir del campo de juego. Las personas que son "arañas" sólo se podrán desplazar lateralmente, en la zona de la línea central, intentando tocar con la mano a uno de los rivales. Cuando un jugador libre es tocado, pasa a formar parte del equipo de las arañas.

### **Fin del juego:**

El juego finaliza, cuando todos los jugadores son tocados y convertidos en araña.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego

En el rol de jugadores libres, algunos pueden tener problemas para encontrar un “hueco” o lugar libre de la zona central por donde pasar para evitar a las arañas

En el rol de jugador “araña”, algunas personas pueden estar estáticas y no anticiparse para tocar a los demás.

#### **El uso del espacio**

Algunas personas pueden sobrepasar los límites laterales, para pasar de un lado a otro. Las “arañas”, no están sobre la línea.

#### **El uso de material**

No se usa material.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego.

El monitor o un compañero sin discapacidad puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual y le da instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

El jugador “araña”, está estático y no se anticipa para tocar a los demás. Aplicar la misma adaptación que en el apartado anterior.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, cogidos de la mano, de uno sin discapacidad.

Incorporar parejas inclusivas en el rol de jugador libre.

#### **El uso del espacio**

El monitor o profesor, permanentemente, insistirá a las personas con discapacidad:

Jugadores libres:

Ubicar a estas personas tras la línea

Indicar que no se pueden sobrepasar los límites laterales.

Indicar a los jugadores por donde pueden pasar

El profesor indica hacia donde debe desplazarse

Jugadores araña: Deberán de estar todo el tiempo encima de la línea en la mitad del campo.

### **El sistema de puntuación**

Al no haber sistema de puntuación, no se prevén dificultades.

### **OBSERVACIONES**

Si a pesar de las adaptaciones introducidas, mediante las indicaciones del profesor o de compañeros, las dificultades se mantuviesen, se puede optar, para introducir una variante en el juego. Todos los participantes se hacen cargo de la mano de un compañero, tanto para el rol de jugador libre, como el de “araña”. Se vigilará, para que, en ningún caso, haya una pareja, formada únicamente por personas con discapacidad intelectual.

# PELOTA CAZADORA

## Localidad

Juego localizado en España y Francia



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

### Edad recomendada de los participantes:

>12 años

### Número de jugadores:

De 8 a 16 jugadores (12 recomendado)

### Material:

Pelotas

### Características del material:

Pelota de baloncesto o voleibol

### Duración estimada:

15-30 minutos

### Tipo de instalaciones:

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Enfrentamiento Equipo de un equipo contra el resto de personas.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Este juego contiene una red de comunicaciones motrices muy interesante. Al inicio el juego corresponde a la estructura de un equipo (dos cazadores) contra todos (el resto liebres). A medida que avanza el juego hay más cazadores. De este modo, los jugadores que son al inicio adversarios, al ser capturados pasan a ser compañeros. Este cambio de relación motriz, favorece la inclusión de todos los participantes. Se trata de un auténtico tesoro que ofrecen los juegos tradicionales.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Inicio:**

Se delimita el espacio de juego y se selecciona dos participantes que inician la partida como cazadores y resto serán liebres. El objetivo de estos jugadores será cazar a todas las liebres y convertirlas en cazadores, de tal forma que con el transcurrir del juego el número de cazadores aumente y el número de las liebres disminuya.

**Desarrollo del juego:**

Los cazadores deberán atrapar a los demás jugadores (liebres) lanzando la pelota a los adversarios a una distancia máxima de un metro. La persona que es tocada pasa a ser



cazador. Los cazadores que tengan el balón no pueden desplazarse por el espacio. Sólo pueden moverse los cazadores sin balón.

#### **Fin del juego:**

A medida que los cazadores vayan capturando a liebres están se transformó en cazadores, aumenta así el número de cazadores hasta que solo quede una liebre que será la ganadora. Sino que deberán cazar tocando con la pelota a una liebre.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Dificultad en el rol de cazador: Algunos participantes pueden tener dificultades para identificar que una vez, "cazados", deben pasar a formar parte del equipo de cazadores. Dificultad en el rol de liebre. Es posible que las personas con discapacidad intelectual tengan dificultades de comprensión para saber cómo huir cuando se acerca algún cazador a su posición.

No "ver" el peligro de los cazadores, cuando estos tienen la pelota

No saber qué hacer cuando se es cazador

No diferenciar entre quién es cazador y quién es liebre.

#### **El uso del espacio**

En el rol de cazador, saber dónde dirigir la carrera de persecución. En el rol de liebre, saber dónde buscar espacios que estén lejos del alcance de los cazadores

#### **El uso de material**

Manipular no adecuadamente la pelota

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

El profesor o dinamizador da indicaciones al alumno acerca de lo que debe hacer en cada momento (cazador o liebre). Debe insistir al jugador que debe de huir del que tiene la pelota

No es posible atrapar una persona con discapacidad hasta que mas de la mitad de los participantes sin discapacidad estén atrapados.

**El uso del espacio**

Reducir el espacio de juego cuando hay pocos cazadores y en su equipo haya una persona con discapacidad.

Se le dan indicaciones de las zonas que debe ocupar.

Mientras sea "liebre" un compañero le coge por la mano, para ubicarlo adecuadamente en el espacio.

Se pueden identificar zonas de protección por el espacio, para que cuando el jugador entra ellas, no se le pueda cazar.

**El uso de material**

Es preferible emplear pelotas de goma-espuma, es fácil de manipular

**OBSERVACIONES**

Este juego puede ser muy dinámico, con continuos cambios de rol (pasar de liebre a cazador), por lo que algunos alumnos con discapacidad intelectual, pueden tener dificultades para poder hacer un seguimiento real del juego. En este caso, es importante que se introduzcan las adaptaciones anteriormente enumeradas, pero también que el profesor le vaya orientando, acerca de lo que debe hacer.

# LAS 4 ESQUINAS

**Localidad**

Juego muy extendido en la geografía internacional



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 5 a 10 jugadores (5 recomendado)

**Material:**

Ninguno

**Duración estimada:**

Las 4 esquinas

**Tipo de instalaciones:**

Cualquier espacio, nivel interior o exterior y libre de obstáculos. El tamaño depende de la cantidad de jugadores. Aproximadamente, podrá ser un rectángulo de 10-20 x 20-40 metros. Una línea transversal, dividirá el espacio en dos partes iguales.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Lugares de práctica:**

Juego tradicional muy extendido por toda Europa y otros continentes

**Calendario:**

Cualquier época del año puede ser válida para que sea practicado. No está condicionado a la temporalidad debida a aspectos culturales.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego simple en cuanto a reglas, pero complejo desde el punto de vista de relaciones. Además, exige una toma de decisiones muy rápida. Se trata de un juego que origina una red de comunicaciones motrices paradójica, ya que las personas de las esquinas pueden decidir aliarse y cooperar para permutar con otro compañero de una esquina su posición o también traicionar a ese compañero al realizar las acciones. Al salir de su esquina puede volver a regresar a ese espacio, de modo que la otra persona tiene muchas opciones de quedarse sin esquina.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

**Inicio:**

Cuatro jugadores se colocan en una de las cuatro esquinas. Un quinto jugador estará ubicado en el centro. Cuando este dé una señal, todos deben cambiar de esquina. El

del centro, también intentará llegar a una esquina antes que sus rivales. También se puede jugar sin que la persona del medio dé ninguna señal.

**Desarrollo del juego:**

Quien se quede sin esquina pasa al centro.

**Fin del juego:**

Es un juego cuyas reglas no establecen un final, ya que las jugadas se van repitiendo sucesivamente hasta que alguien decide finalizar la actividad.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

**Interacción motriz con los demás**

Al tratarse de un juego, en el que los jugadores, pueden tener muchas opciones y alternativas, a lo largo del mismo, hace que sea, bastante complejo para las personas con discapacidad intelectual por la cantidad de decisiones que deben en muy poco tiempo.

**El uso del espacio**

El jugador, no sabe hacia dónde dirigirse y qué espacios ocupar.

**Relación con el tiempo**

Intervenir en el momento preciso

**Adaptación a las dificultades:**

**Interacción motriz con los demás**

Se proponen dos grandes adaptaciones:

El profesor se situará junto a la persona con las personas con discapacidad intelectual, indicando lo que debe de realizar.

El jugador con discapacidad intelectual forma pareja con otro alumno, jugando ambos, como si fuesen una unidad para facilitar el desplazamiento y la toma de decisiones

Cuando la persona del medio tiene alguna discapacidad, este o el monitor podrá indicar una forma concreta de desplazamiento (pata coja o pies juntos) mientras el podrá desplazarse corriendo.

**El uso del espacio**

Las esquinas se tendrán que identificar claramente (conos, pañuelos o marcas en el suelo)

Jugador de esquina:

Desde fuera, se le indica hacia donde ir

Puede jugar por parejas cogido de la mano

Disminuir las distancias entre las esquinas y el centro cuando la persona que esta en la mitad tiene alguna discapacidad.

Jugador de centro

Desde fuera, se le indica hacia dónde ir. Puede jugar por parejas cogidos de la mano

**Relación con el tiempo**

Jugador/a esquina:

El dan consignas individualmente de cuándo debe desplazarse

Puede jugar por parejas cogidos de la mano

Jugador del centro

El profesor/a le ayuda indicando cuando se debe desplazar.

En casos de dificultad muy evidente, podrá jugar cogido de la mano (de jugador más hábil)

En el caso de que un alumno/a se quede forma repetida sin esquina libre, o bien si está en el centro, prolongase esta situación, podrá jugar cogido de la mano de otro sin discapacidad

Es conveniente que el profesor/a vaya indicaciones dando a aquellos que tengan mayor dificultad.

**OBSERVACIONES**

Hay que ser consciente de que cuando se propone este juego, está solicitando a los participantes, un nivel alto de toma de decisiones que es precisamente la capacidad, que las personas con discapacidad, tienen más afectado. Sin embargo, introduciendo ciertas adaptaciones, puede permitir la inclusión de alumnos, junto a otros compañeros.

# "ARBAA ARKAN"

Las cuatro monedas

**Localidad**

Tunez y otras partes del mundo



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>9 años

**Número de jugadores:**

Entre 5 y 10 jugadores

**Material:**

Sin material

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos

**Tipo de instalación:**

Espacio al aire libre

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Niños, niñas y niños, de 9 a 14 años, de todas las categorías sociales.

### **Lugares de práctica:**

Espacio al aire libre, barrio, patio de la escuela, terraza, etc.

### **Calendario:**

Tiempo libre, en la escuela o fuera de la escuela.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Sin objetos

### **Consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

"Arbaa Arkan "es un juego paradójico, es decir, un "Juego deportivo cuyas reglas de práctica conducen a interacciones motrices acompañadas por la ambigüedad y ambivalencia, dando lugar a efectos contradictorios e irracionales. Esta dinámica paradójica surge del sistema de interacción creado por la lógica interna del juego, en particular la red de comunicaciones motrices" (Parlebas, 1999, p. 192).

El juego paradójico es un modelo de interacción motriz propuesto solo por los juegos tradicionales. Este modelo, con una repentina inversión de la alianza, deja a los participantes la libre elección de comunicarse con sus compañeros o de contracomunicarse contra los adversarios (Parlebas, 1989). Incluso durante la partida se puede cambiar de compañero, de modo que quien antes era un oponente puede convertirse en un compañero. Las relaciones se hacen y deshacen; se renuevan amarran, desatan y renuevan durante el mismo juego. Esto refleja bien las relaciones que se establecen durante la vida diaria.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio del juego:**

4 jugadores se colocan cada uno en el nivel de 1 esquina de un espacio de forma cuadrada. El espacio es generalmente una terraza o un patio, con pilares visibles, estos sirven de refugio para los 4 jugadores. Un quinto jugador se coloca en el centro del cuadrado.

### **Desarrollo del juego:**

Los 4 jugadores deben, de mutuo acuerdo (o siguiendo una señal codificada entre ellos), cambiar de lugar para llegar a una esquina vacía dejada por otro jugador, antes de que



el jugador del centro la tome. El jugador que termina sin refugio (moneda) se coloca en el centro.

#### **Fin del juego:**

Los jugadores pueden dejar de jugar cuando quieran o decidir el final del juego una vez que todos los jugadores hayan pasado por el rol de "jugador central".

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO A LA INCLUSIÓN DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Al tratarse de un juego, en el que los jugadores, pueden tener muchas opciones y alternativas, a lo largo del mismo, hace que sea, bastante complejo para las personas con discapacidad intelectual por la cantidad de decisiones que deben en muy poco tiempo.

#### **El uso del espacio**

El jugador, no sabe hacia dónde dirigirse y qué espacios ocupar.

#### **Relación con el tiempo**

Intervenir en el momento preciso.

#### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Se proponen dos grandes adaptaciones:

- El profesor se situará junto a la persona con las personas con discapacidad intelectual, indicando lo que debe de realizar.
- El jugador con discapacidad intelectual forma pareja con otro alumno, jugando ambos, como si fuesen una unidad). Cuando la persona del medio tiene alguna discapacidad, este o el monitor podrá indicar una forma concreta de desplazamiento (pata coja o pies juntos) mientras el podrá desplazarse corriendo.

#### **El uso del espacio**

Las esquinas se tendrán que identificar claramente (conos, pañuelos o marcas en el suelo)

Jugador de esquina:

Desde fuera, se le indica hacia donde ir

Puede jugar por parejas cogido de la mano

Disminuir las distancias entre las esquinas y el centro cuando la persona que esta en la mitad tiene alguna discapacidad.

Jugador de centro

Desde fuera, se le indica hacia dónde ir. Puede jugar por parejas cogido de la mano

### **Relación con el tiempo**

Jugador esquina:

El dan consignas individualmente de cuándo debe desplazarse

Puede jugar por parejas cogidos de la mano

Jugador del centro

El profesor le ayuda indicando cuando se debe desplazar.

En casos de dificultad muy evidente, podrá jugar cogido de la mano (de jugador más hábil)

En el caso de que un alumno se quede forma repetida sin esquina libre, o bien si está en el centro, prolongase esta situación, podrá jugar cogido de la mano de otro sin discapacidad

Es conveniente que el profesor vaya indicaciones dando a aquellos que tengan mayor dificultad

### **OBSERVACIONES**

Hay que ser consciente de que cuando se propone este juego, está solicitando a los participantes, un nivel alto de toma de decisiones que es precisamente la capacidad, que las personas con discapacidad, tienen más afectado. Sin embargo, introduciendo ciertas adaptaciones, puede permitir la inclusión de alumnos, junto a otros compañeros.

# LA PELOTA SENTADA

**Localidad**  
España y Francia

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Participantes Edad recomendada:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 6 a 20 jugadores.

**Material:**

Una pelota.

Si el espacio no está delimitado, se pueden emplear banderolas o conos.

**Características del material:**

Cualquier material que sirva para establecer los límites de espacio de juego (conos, banderolas, cajas de cartón, sacos, etc.).

**Duración estimada:**

15-30 minutos. El juego no tiene un final claro, ya que continuamente el número de prisioneros varía. No hay duración mínima, ni máxima. El dinamizador/a determinará la duración del juego, en función de la motivación de los jugadores.

**Tipo de instalaciones:**

Cualquier espacio, nivel interior o exterior y libre de obstáculos. El tamaño depende de la cantidad de jugadores. Aproximadamente, podrá ser un cuadrado o rectángulo de 10-20m. de lado, aproximadamente.

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Protagonistas:**

Cualquier persona que entienda las normas del juego podrá participar. Por ello, recomienda que tenga más de 12 años, aunque no es imprescindible.

### **Lugares de práctica:**

Su origen es incierto. Está muy extendida en Francia, España y otros países europeos. Tradicionalmente juega en cualquier espacio abierto (plaza de pueblo, patio de escuela) o cerrado (gimnasio, pabellón deportivo o similar).

### **Calendario:**

Cualquier época del año, si la climatología lo permite, es adecuada para este juego.

### **Procedencia de los objetos (medio natural, reciclaje de objetos, industrializados):**

Cualquier tipo de pelota que no sea muy pesada y bote, podrá ser usada. Se podrá emplear, pelotas de voleibol, goma-espuma, balonmano, inflable, etc.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

En principio, cualquier persona que entienda mínimamente las normas podrá participar. Sin embargo, aquellos que tengan más dificultades de comprensión, también podrán hacerlo, si tienen la ayuda adecuada. Este juego puede tener diferentes variaciones. Se trata de uno de los tesoros del legado de la herencia cultural de los juegos tradicionales. Este juego ofrece un sistema de relaciones original, en el que los participantes pueden ser compañeros y adversarios al mismo tiempo.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Los jugadores estarán distribuidos dentro del espacio delimitado, un jugador dispone de una pelota.

### **Desarrollo del juego:**

Cuando la persona dinamizadora de la actividad diga “ya”, el juego comenzará. La persona con la pelota podrá pasarla a los demás de dos modos: a) con un bote, significa un pase amigo ya que al jugador que la recibe sigue en su rol de jugador vivo; b) mediante un pase aéreo, que significa un pase enemigo, de oposición. Si el pase aéreo contacta el cuerpo de otro jugador vivo, esa persona deberá dejar la pelota y sentarse en el suelo quedando prisionero. Ese jugador podrá volver a estar vivo si consigue

capturar un balón que quede en el suelo o que algún otro jugador vivo o prisionero se la pase.

#### **Fin del juego:**

El juego finaliza, cuando solo queda un jugador vivo o cuando el monitor o profesor lo indica.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Relaciones con otros**

Algunos participantes no juegan un rol activo  
Podría ser que algunos siempre estuviesen "sentados"

#### **El uso del espacio**

*Jugador con pelota:* No calcular adecuadamente, la distancia para pasar a compañeros botando. No calcular la distancia para tirar la pelota para "matar".

*Jugador prisionero:* sentarse en el sitio donde lo hayan "capturado".

*Jugador vivo sin pelota:* no desplazarse adecuadamente, para evitar ser matado.

#### **El uso de material**

La pelota bota demasiado, siendo difícil atraparla.

#### **El sistema de puntuación**

No hay ninguna puntuación.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Se recomiendan las siguientes adaptaciones:

Dificultades para escuchar la dinámica del juego:

-El monitor se puede situar junto a la persona con discapacidad intelectual para facilitarle instrucciones individualizadas de lo que debe de hacer.

-Un compañero pueda adoptar el mismo rol que el monitor, informando a la persona con discapacidad intelectual las acciones a realizar (si le lanzan la pelota, la coge o la deja pasar; si tiene la pelota, a quién y cómo tirar...)

El jugador "vivo", está estático y no se anticipa para tocar a los demás.

En general hay que valorar la posibilidad de que todos los alumnos o bien tan solo los que tengan discapacidad intelectual, puedan formar pareja, unidos de la mano, de uno sin discapacidad.

### **El uso del espacio**

El monitor o profesor, permanentemente, insistirá en que:

Profesor o compañero le indican donde sentarse.

-Profesor o compañero le indican donde ir cuando otros tienen la pelota

Jugador con pelota: indica donde lanzar el balón

Posibilidad de jugar unidos de la mano

Jugador prisionero: el profesor indica hacia donde debe sentarse. Posibilidad de jugar cogido de la mano

Jugador vivo sin pelota: indicar hacia donde debe dirigir la atención. Posibilidad de jugar cogido de la mano

### **El uso de material**

Si la pelota rebota mucho: se puede emplear una que esté más desinflada o que bote menos, para dar más tiempo para que los jugadores puedan reaccionar.

### **El sistema de puntuación**

Al no haber sistema de puntuación, no es necesaria introducir adaptaciones sobre este aspecto.

## **OBSERVACIONES**

Si a pesar de las adaptaciones introducidas, mediante las indicaciones del profesor o de compañeros, las dificultades se mantuviesen, se puede optar, para introducir una variante en el juego. Los que tengan más dificultades, poder coger la mano de un compañero sin discapacidad intelectual. Se vigilará, para que, en ningún caso, haya una pareja, formada únicamente por personas con discapacidad.

# EL TERREMOTO

**Localidad**

España y otros países europeos



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 11 a 19 jugadores (15 recomendado)

**Material:**

Ninguno

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Lugares de práctica:

Juego tradicional practicado en diferentes localidades de España y de otros países europeos



### Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:

Este juego origina una red de comunicaciones motrices muy original. Cuando se indica la consigna casa o inquilino; o bien pared de delante, pared de atrás o inquilino, la situación corresponde a un juego de oposición de uno contra todos (el jugador que indica la consigna contra todos los demás que salen de casa). Este sistema de relaciones se hace más complejo, cuando se indica la consigna terremoto. Es ese momento todas las casas se “deshacen” y todos los jugadores pueden aliarse (cooperar para formar una nueva casa), oponerse (intentar llegar antes a una casa) o traicionarse (por ejemplo, cuando quedan dos casas con sólo 2 personas, un jugador puede decidir abandonar a su pareja e ir a completar la otra casa de dos personas. Acaba de protagonizarse una relación paradójica o contradictoria). Sin embargo, cuando una persona no tiene casa, acto seguido dispone de todo el poder “y fuerza” para decidir la consigna para la siguiente jugada. Al finalizar el juego no habrá perdedores, ni ganadores. Esta es la auténtica fuerza inclusiva de la lógica interna de este juego tradicional.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Los participantes se agruparán por tríos (dos alumnos sin discapacidad y uno con). Dos de ellos se sujetarán por las manos, mientras que el tercero se pondrá entre ellos.

### Desarrollo del juego:

Cuando la persona que no ocupa una posición en las casas, podrá decir una de las tres siguientes palabras:

- 1.- "Pared de la derecha, pared de la izquierda; o pared de delante, pared de atrás", las personas de las casas que ocupen esa posición se moverán buscando una nueva casa. Las demás personas permanecen en el mismo sitio. Mantener las manos cogidas, en busca de otro inquilino que esperará en su sitio.
- 2.- "Inquilino", los que están en medio cada casa, tendrán que buscar una nueva casa.
- 3.- "Terremoto", todos los participantes se mueven para buscar nuevas casas, con nuevos inquilinos.

### Fin del juego:

Las reglas del juego no incluyen una manera de finalizar la partida. Esa decisión deberá ser tomada por la persona que dinamice la actividad o por los propios participantes.

## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:

#### Interacción motriz con los demás

En este juego los jugadores deben estar tomando decisiones en función de lo que diga el profesor o jugador sin casa y de lo que hagan los compañeros. Se podrán dar tres situaciones diferentes:

- Cuando el alumno con discapacidad intelectual sea "casa", al jugar cogido de la mano, tan solo deberá seguir las orientaciones de su compañero, en el supuesto de que él tenga dificultades para decidir.
- Cuando sea "inquilino", al estar solo deberá ir a busca una nueva "casa" y podría ser que ahí tuviese alguna dificultad.
- Cuando el profesor diga "terremoto", el alumno con discapacidad intelectual, se reunirá en una de las dos situaciones anteriores.

#### El uso del espacio

- Posible dificultad para decidir hacia donde ir

**El uso de material**

-No hay dificultades

**El sistema de puntuación**

-No hay puntuación

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás**

-Si el jugador con discapacidad adopta el rol de “casa” la persona que esté con el alumno con discapacidad intelectual indicará que es lo que hay que hacer en cada situación. Otra adaptación podría ser introducir una pareja inclusiva, formada por dos personas con y sin discapacidad intelectual. Estas personas se pueden colocar en uno de los sitios de la casa (pared o inquilino). De este modo esa pareja interviene según la consigna que se indique.

-Si eres inquilino:

-alguien desde el exterior le indica lo que debe de hacer

**El uso del espacio**

Jugador en casa: Inicialmente se aconseja que no coincidan dos personas con discapacidad en la misma casa. El profesor puede dar indicaciones. No obstante, si se juega con parejas inclusivas, entonces no hay problema para que coincida más de una pareja inclusiva por casa.

Jugador inquilino: Los de la casa, te indican por dónde ir. Si las dificultades son permanentes, podrán jugar cogido de la mano de otro ídem anterior.

Una manera de introducir la dificultad en juego de manera progresiva, puede consistir en considerar inicialmente 2 únicas consignas: casa e inquilino; posteriormente se puede introducir pared de delante, pared de atrás e inquilino; acto seguido se puede incorporar la opción de terremoto. Finalmente, se podría indicar pared derecha, pared izquierda, inquilino y terremoto.

**El sistema de puntuación**

Jugador en casa: No deberá coincidir dos personas con discapacidad en la misma casa. Si las dificultades son permanentes, podrá jugar cogido de la mano de otro.

Jugador inquilino: Igual que el jugador en casa.

Distribuya a los alumnos de tal manera que no coincidan dos con discapacidad en la misma casa. El profesor y los compañeros dan indicaciones de lo que hacer, a aquellos que tienen más dificultades.

## OBSERVACIONES

En este juego hay que estar permanentemente tomando decisiones y esta tarea, puede verse comprometido en las personas con discapacidad intelectual. El profesor, intentará que sea el alumno quien lleve la iniciación, pero cuando eso no sea posible, se introducirán las adaptaciones enumeradas anteriormente.

# ENLACES PELIGROSOS

**Localidad**

Juego localizado en Francia

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 8 a 18 jugadores (12 recomendado)

**Material:**

1 Pelota de espuma o plástico, juegos de petos

**Características del material:**

Pelotas de espuma o algún material suave para que al lanzarlo no lastime a los participantes. Los petos deben de ser de dos colores diferentes

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

**Lugares de práctica:**

Tradicionalmente juega en cualquier espacio abierto (plaza de pueblo, patio de escuela) o cerrado (gimnasio, pabellón deportivo o similar).

**Calendario:**

Cualquier época del año puede ser válida para que sea practicado. No está condicionado a la temporalidad debida a aspectos culturales.

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

El juego presenta una red de comunicación ambivalente y llena de originalidad por qué se permite a las parejas de jugadores crear alianzas y traiciones

**DESCRIPCIÓN DEL JUEGO****Inicio:**

Los jugadores se organizan por parejas. Cada uno de ellos, llevará un color de peto diferente. El objetivo del juego es eliminar a todas las parejas.

**Desarrollo del juego:**

Una pareja se desplaza para capturar a las otras parejas y capturarlas al tocarlos con la pelota. Solo se puede capturar a alguien de otra pareja que tenga el peto del mismo color de peto, es decir, un jugador con el rojo solo podrá lanzar el balón a un jugador de otra pareja de ese mismo color de peto. Cuando un jugador rojo lanza el balón a otro jugador rojo, la pareja de color verde de ese jugador, puede ponerse delante para proteger a su compañero.

Cuando un participante es tocado con la pelota, será capturada al igual que su pareja. Ambas personas pasarán a una zona lateral. Las parejas que están en los laterales se salvan y vuelven a incorporarse en la zona de juego si: a) consiguen coger un balón perdido en su zona; b) si la pareja que les ha capturada pasa a ser prisionera.

**Fin del juego:**

Generalmente es un juego que no es fácil que finalice. Podría terminar cuando solo haya una pareja en juego.

**ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL****Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con los demás**

Algunos jugadores tienen dificultades para entender la dinámica del juego.

Dificultad para saber identificar los distintos roles y manera de interactuar con los demás.

**El uso del espacio**

Dificultad para usar adecuadamente la zona central y la de los laterales.

**El uso de material**

Dificultad para lanzar el balón a los contrarios o pasarlo al compañero.

**Sistema de puntuación**

Dificultad para comprender cuando se está en una situación favorable o desfavorable en el juego.

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás**

Favorecer la formación de parejas inclusivas, formadas por una persona con discapacidad intelectual y otra sin discapacidad.

Permitir que las personas con discapacidad puedan lanzar el balón sobre cualquier contrario, sin importar el color de peto.

Cuando la persona con discapacidad tiene el balón, el resto de parejas deben quedarse quietas para que pueda pasar a su compañero o lanzar a un adversario. Los rivales deberán esquivar el balón sin mover los pies.

**El uso del espacio**

La pareja inclusiva va dando instrucciones de donde situarse. Las personas con discapacidad pueden dar hasta tres pasos con el balón antes de lanzar.

**El uso del material**

Favorecer el uso de un balón que sea lo suficientemente grande y blando para que no se tenga problemas al manipularlo.

**El uso del tiempo**

Informar continuamente del rol en el que estamos, si pareja libre o pareja prisionera.

**OBSERVACIONES**

Es importante disfrutar de la partida de este juego, sin necesidad de preocuparse por ir muy deprisa en la realización de las acciones, cuando son protagonizadas por personas con discapacidad intelectual.

# LOS CÁNTAROS

**Localidad**

Juego muy conocido en la geografía internacional

## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 10 a 18 jugadores (12 recomendado)

**Material:**

**Duración estimada:**

Menos de 15 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico

**Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Se trata de un juego muy dinámico con continuos cambios de rol. Esto hace que para los que pueden seguir el juego, sea muy atractivo, al tiempo que facilita la rápida toma de decisiones. Sin embargo, podría ser que los alumnos con discapacidad tengan dificultades para seguirlo. La persona que se escapa puede decidir favorecer o perjudicar a cualquier persona de un cántaro (originando o no que salga de cántaro y pase a ser ratón). Por este motivo se trata de un juego ambivalente o paradójico que origina una complejidad en las relaciones entre los participantes.

## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### **Lugares de práctica:**

Juego tradicional muy extendido por toda Europa y otros continentes

### **Calendario:**

Cualquier época del año puede ser válida para que sea practicado. No está condicionado a la temporalidad debida a aspectos culturales.

### **Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:**

Es un juego simple en cuanto a reglas, pero complejo desde el punto de vista de relaciones. Además, exige una toma de decisiones muy rápida. Se trata de un juego que origina una red de comunicaciones motrices paradójica, ya que las personas pueden decidir aliarse y cooperar para permutar con otro compañero su posición o también traicionar a ese compañero al realizar las acciones.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### **Inicio:**

Los participantes están organizados para parejas uniéndose por los brazos, apoyando las manos en la cintura (cántaro). Entre todos formaremos un círculo. Una pareja quedará fuera, uno de sus integrantes será “gato” y otro “ratón”.

### **Desarrollo del juego:**

Tras la señal, el gato corre detrás del ratón para intentar atraparlo contacto con la mano su cuerpo; si lo consigue habrá un cambio de rol, es decir, el gato se convertirá en ratón y el ratón en gato. El ratón puede escapar y evitar será atrapado al unirse a un cántaro. Entonces la persona del lado opuesto de la pareja, se convertirá en el ratón y deberá salir huyendo para evitar ser atrapado.

### **Fin del juego:**

Este juego no tiene fin, ya que se podrá alargar, tanto como considere el profesor. Existe otra modalidad de juego que consiste en que la persona que sale del cántaro lo hace con el rol de gato, pasando el cazador anterior a ser ratón. Esto genera mucha mayor dificultad en la toma de decisiones.



## ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL

### **Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:**

#### **Interacción motriz con los demás**

Debido a que los continuos cambios de rol, para algunos jugadores, podrá ser difícil escuchar dónde corresponde hacer en cada momento.

#### **El uso del espacio**

No identificar que el ratón, tiene la opción de poder salvarse, uniéndose a un cántaro.  
No identificar que si un ratón, se ha cogido del brazo de su pareja, el se convertirá en un ratón.

#### **El uso del tiempo**

Tras cambiar de rol, no reaccionar a tiempo en el rol que le toca desempeñar.

### **Adaptación a las dificultades:**

#### **Interacción motriz con los demás**

- El profesor informará continuamente de las acciones que tiene que realizar el jugador
- El alumno con discapacidad forma pareja con otro compañero y estos dos, forman una unidad (como se si se tratase de un solo jugador), cogiéndose del brazo de un tercero.
- Cuando el alumno con discapacidad intelectual debe intervenir activamente, como gato o ratón, se le da más tiempo para que pueda actuar, al tiempo que el profesor le indica lo que debe de hacer.

#### **Uso del espacio y del tiempo**

La opción de jugar con parejas inclusivas puede facilitar la adaptación a los problemas decisiones y de relación de este juego.

## OBSERVACIONES

Se trata de uno de los juegos más complejos que hay para las personas con discapacidad intelectual, porque continuamente hay que estar tomando decisiones de forma muy rápida. No obstante, es posible que otros alumnos sin discapacidad, también presenten dificultades. Este hecho puede contribuir a escuchar y comprender mejor las dificultades que pueden tener algunas personas con discapacidad intelectual.

# LOS TRES CAMPOS

**Localidad**

Juego identificado en Francia



## ASPECTOS DE ORGANIZACIÓN

**Edad recomendada de los participantes:**

>12 años

**Número de jugadores:**

De 8 a 24 jugadores (18 recomendado)

**Material:**

Ninguno

**Duración estimada:**

15-30 minutos

**Tipo de instalaciones:**

Cancha polideportiva (cubierta)

**Relación entre los participantes:**

Juego sociomotor, de cooperación y oposición. Paradójico



## ASPECTOS SOCIOCULTURALES TRADICIONALES (PATRIMONIO CULTURAL)

### Lugares de práctica:

Juego tradicional identificado en Francia

### Calendario:

Cualquier época del año puede ser válida para que sea practicado. No está condicionado a la temporalidad debida a aspectos culturales.

### Algunas consideraciones sobre el dinamismo u originalidad del juego:

Es un juego simple en cuanto a reglas, pero complejo desde el punto de vista de relaciones. Además, exige una toma de decisiones muy rápida. Se trata de un juego que origina una red de comunicaciones motrices paradójica, ya que cuando un zorro captura a una gallina, le está dando ventaja a las víboras, ya que les reduce el número de adversarios. Esta estructura de relaciones genera posibles alianzas y traiciones entre los equipos; además facilita que sea muy difícil finalizar el juego.

## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

### Inicio:

Los participantes se organizan en grupos muy iguales (zorros, gallinas y víboras) y se ubican en subzonas muy diferentes, en forma de círculo y a una distancia equivalente. El objetivo del juego es capturar a los oponentes del equipo que se persigue para ganar el juego

**Desarrollo del juego:**

Cuando se da la señal los Zorros intentaran capturar todas las Gallinas y llevarlas a su casa, estas capturarán a las Víboras, y estas a su vez, a los Zorros. Todo en el mismo momento. Cuando por ejemplo una gallina es capturada por un zorro debe ser llevada a la zona de prisioneros situada a partir de la zona casa de los zorros en dirección a la casa de las gallinas. Los capturados se colocan unidos de las manos formando una cadena. Los prisioneros podrán ser liberados por miembros de su equipo, al tocarles la mano, pudiendo entrar nuevamente en el juego.

**Fin del juego:**

El juego termina cuando un equipo haya capturado a todos sus rivales.

## **ADAPTACIÓN DEL JUEGO PARA PROMOVER LA INCLUSIÓN SOCIAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD MENTAL**

**Dificultades que pueden presentar los jugadores con discapacidad intelectual:****Interacción motriz con los demás**

Diferenciar en qué equipo están y saber a quien tienen que cazar y de quién tienen que huir.

**El uso del espacio**

Gestionar el uso de las distintas zonas del juego adecuadamente (casa, zona vivos, zona prisioneros).

**Relación con el tiempo**

Intervenir en el momento preciso

**Adaptación a las dificultades:****Interacción motriz con los demás**

- Cada animal, lleva un peto de color para diferenciarse de los demás.
- Incorporar parejas inclusivas (con y sin discapacidad) para favorecer la toma de decisiones de las personas sin discapacidad. Se podría indicar que todas las personas jueguen en parejas unidas de las manos.
- La persona con discapacidad está protegida momentáneamente si levanta ambos brazos.

**El uso del espacio**

- Crear subzonas de juego para ser usadas por las personas con discapacidad y pueden evitar ser capturadas fácilmente

-En cada sub-zona, habrá un peto del color correspondiente para que cada jugador identifique su casa.

### **OBSERVACIONES**

Hay que ser consciente de que cuando se propone este juego, está solicitando a los participantes, un nivel alto de toma de decisiones que es precisamente la capacidad, que las personas con discapacidad, tienen más afectado. Sin embargo, introduciendo ciertas adaptaciones, puede permitir la inclusión de alumnos, junto a otros compañeros.



# ANEXO

**IDENTIFICACIÓN DE LAS DIFICULTADES** que presentan las personas con discapacidad mental y propuestas de intervención

## JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES PSICOMOTORES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### DIFICULTADES Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

| « <b>ARRIMAR</b> » Cada participante dispone de un objeto (pieza, trozo de madera) y lo lanza para dejarlo lo más cerca posible de una línea. Los jugadores pueden lanzar el objeto todos a la vez, estando uno al lado del otro separados.                  |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar el éxito del propio lanzamiento en relación con el efectuado los demás.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente puede sugerir que las personas sin discapacidad desempeñen el papel de acompañante:</li> <li>• Acompañar y ayudar a las personas que tienen dificultades de percepción y comprensión: tomarse el tiempo para mostrarles, después de cada lanzamiento, los diferentes objetos lanzados, comparar su punto de caída en relación con la línea de meta, explicar en qué consiste lanzar con éxito en relación de sí mismo.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar con claridad la línea a alcanzar.</li> <li>• Dificultad para comprender el objetivo del lanzamiento.</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente puede sugerir que las personas sin discapacidad desempeñen el papel de acompañante:</li> <li>• Acompañar y ayudar a las personas que tienen dificultades de percepción y comprensión: tomarse el tiempo para mostrarles, después de cada lanzamiento, los diferentes objetos lanzados, comparar su punto de caída en relación con la línea de meta, explicar en qué consiste lanzar con éxito en relación de sí mismo.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A algunos jugadores les puede resultar difícil seguir el sistema de puntuación durante el juego.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente puede sugerir que las personas sin discapacidad desempeñen el papel de acompañante:</li> <li>• Acompañar y ayudar a las personas que tienen dificultades de percepción y comprensión: tomarse el tiempo para mostrarles, después de cada lanzamiento, los diferentes objetos lanzados, comparar su punto de caída en relación con la línea de meta, explicar en qué consiste lanzar con éxito en relación de sí mismo.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVACIONES</b></p> <p>Tanto como en infraestructura, en material o en la adaptación y ajuste de las conductas motrices hacen que este juego sea una práctica motriz asequible y sencilla para cualquier persona con dificultades intelectuales.</p> |   |

| <p>« <b>CARRERA DE PIEDRAS</b> » Los jugadores que compiten se colocan en una línea de salida, delante de una fila de piedras (u otros objetos) separados a 0,5 m. Pueden emplearse de 5 a 8 piedras. Tras la señal, cada persona va a recoger un objeto (el que se quiera) y regresa a la línea de salida donde lo deja en un recipiente. Luego va a por el segundo objeto. Quien antes finalice de recoger todos sus objetos gana.</p>  |  |
|---|--|
| <b>Dificultades</b>   | <b>Propuestas de intervención</b>  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para tomar las mejores decisiones para recoger las piedras y depositarlas en el lugar adecuado.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente les puede ayudar, tanto verbalmente o mediante con gestos, tomar las mejores decisiones</li> <li>• Los puede organizar en parejas para apoyar a la persona con discapacidad y ayudarla a tomar las decisiones que mejor le interesan.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para orientarse en el espacio e intervenir donde sea necesario.</li> <li>• Dificultad para mantener el ritmo de carrera,</li> <li>• Dificultad para desplazarse mientras mantiene una distancia de los demás.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilitar los desplazamientos indicando los lugares de intervención (indicaciones verbales, visuales, cinestésicas).</li> <li>• Reducir las distancias a recorrer.</li> <li>• Separar entre ellas las filas para evitar interferencias con los otros participantes.</li> <li>• Si es necesario se pueden dibujar o señalar calles en el suelo claramente visibles.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para agarrar los objetos, sean piedras, palos u otro material disponible.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usar objetos ligeros y fáciles de sujetar.</li> </ul>   |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para seguir el sistema de puntuación durante el juego.</li> <li>• Dificultad para intervenir en el tiempo, identificando el momento en qué momento se inicia la carrera y su fin.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañar a las personas con discapacidad intelectual en el conteo de puntos ganados y ayudarlos a comprender el interés del sistema de puntuación</li> <li>• Centrar la atención en recoger todas las piedras.</li> <li>• Ayudar a las personas con discapacidad intelectual para intervenir en el momento adecuado animándolos verbalmente y acompañándolos</li> </ul>      |
| <p><b>OBSERVACIONES</b></p> <p>Es importante que se explique muy bien la dinámica del juego a los jugadores con discapacidad intelectual. La información sobre cómo intervenir se dará antes de comenzar, así como a lo largo del juego.</p> <p>En general, es necesario evaluar la posibilidad de que todos los actores con discapacidad intelectual puedan formar pareja con otro que no la tenga para actuar juntos.</p> <p>Así intentarán ver cuántos puntos son capaces de conseguir entre todos los miembros del grupo. Según el orden de llegada, pueden obtener más o menos puntos. Si participan 8 personas, la primera suma 8, la segunda 7, y así sucesivamente.</p> |  |



| <p>« <b>SIETE Y MEDIO</b> » Cada participante, colocado detrás de una línea, a unos 3 m de la diana, lanza un número convenido de piezas (de madera, de cartón u otro material que se disponga) hacia cuadrados dibujados en el suelo y numerados del uno al siete.</p> <p>El objetivo es lanzar las piezas para conseguir sumar 7,5 puntos. Cada objeto lanzado en una casilla numerada sumará la puntuación de esa zona. Si el objeto cae sobre una línea suma 0,5 puntos.</p> <p>La persona que alcanza 7,5 puntos, o el que se acerca más a esa puntuación, gana la partida. Cada participante por turno dispondrá de varios intentos (se pueden hacer varias rondas).</p> |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para entender el objetivo general del juego y la manera de interactuar.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simplificar las reglas según el grado de dificultad encontrado. Si es necesario, facilitar la comprensión y el cálculo aportando dibujos, esquemas o fotografías.</li> </ul>   |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para apuntar a la casilla que le interesa para lograr el objetivo.</li> <li>• Dificultad para elegir y lograr el objetivo del juego.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar para captar su atención y concentración en el lanzamiento de las piezas acompañando a la persona en dificultad: ayudar para adaptar su conducta motriz en el lanzamiento.</li> <li>• Ayudar a las personas con discapacidad a ajustar sus conductas motrices en cada lanzamiento.</li> <li>• Indicarle (verbal o prácticamente) la casilla que le conviene lanzar.</li> <li>• Disminuir la distancia del lanzamiento</li> <li>• Aumentar el tamaño de los cuadrados en el suelo para alcanzar con los objetos que se lanzan.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para lanzar los objetos que logren su diana elegida.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujar (incluso construir mediante cartón o tela) cuadros y números claramente visibles para facilitar el éxito del juego.</li> </ul>   |

| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
|---|---|
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para decidir el orden de intervención.</li> <li>• Dificultad para entender el sistema de puntuación.</li> <li>• Dificultad para intervenir en el momento adecuado:</li> </ul> <p>1) Dificultad para tomarse el tiempo para concentrarse: problema de precipitación.</p> <p>2) Dificultad para decidir lanzar el objeto.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañar a las personas con discapacidad psíquica para ayudarlas a intervenir según el orden establecido.</li> <li>• Facilitar un sistema de puntuación que ayude a las personas con discapacidad a contar y comprender la puntuación.</li> <li>• Mostrar de forma sencilla (dibujos o diagramas) la puntuación que las personas que no comprenden los números entiendan los resultados.</li> <li>• Aumentar, si es necesario, el número de intentos de lanzamiento para las personas con discapacidad que tienen dificultad para alcanzar el objetivo.</li> <li>• Insistir en la importancia de tomarse el tiempo suficiente acompañando a las personas con discapacidad.</li> <li>• Crear un clima de confianza.</li> <li>• Dar una señal para que las personas con discapacidad puedan decidirse a lanzar en el momento adecuado.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVACIONES</b></p> <p>Este juego, además de optimizar las conductas motrices, lanzar objetos con precisión, y practicar pequeños cálculos matemáticos, favorece la interacción motriz entre las personas con y sin discapacidad mental.</p>  |   |

| <p>« <b>SALTO DE COLCHONETA</b> » Saltar sobre una colchoneta en el suelo sin tocarla, con o sin impulso.<br/>Realizar estos saltos de diferentes modos.</p>  |   |
|---|---|
| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptar la longitud de la colchoneta según las dificultades y limitaciones de las personas con discapacidad psíquica.</li> <li>• Dejar que el participante con discapacidad mental decida el tipo de salto a realizar: con o sin impulso, con una o dos piernas, con o sin ayuda y otros diferentes modos.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para decidir el orden de intervención.</li> <li>• Dificultad para entender el sistema de puntuación.</li> <li>• Dificultad para intervenir en el momento adecuado:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dificultad para tomarse el tiempo para concentrarse: problema de precipitación.</li> <li>2) Dificultad para decidir lanzar el objeto.</li> </ol> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañar a las personas con discapacidad psíquica para ayudarlas a intervenir según el orden establecido.</li> <li>• Facilitar un sistema de puntuación que ayude a las personas con discapacidad a contar y comprender la puntuación.</li> <li>• Mostrar de forma sencilla (dibujos o diagramas) la puntuación que las personas que no comprenden los números entiendan los resultados.</li> <li>• Aumentar, si es necesario, el número de intentos de lanzamiento para las personas con discapacidad que tienen dificultad para alcanzar el objetivo.</li> <li>• Insistir en la importancia de tomarse el tiempo suficiente acompañando a las personas con discapacidad.</li> <li>• Crear un clima de confianza.</li> <li>• Dar una señal para que las personas con discapacidad puedan decidirse a lanzar en el momento adecuado.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVACIONES:</b><br/>Para promover la adaptación de este juego, se pueden formar grupos integrados por personas con y sin discapacidad. Una competición entre los grupos puede permitir contar los puntos anotados por cada persona y comparar tan solo los resultados del grupo.</p>   |   |

| <p>« <b>TIRA CONTACTA Y GANA</b> » Los jugadores se sitúan por parejas, separados a 1,5 m. de distancia. En medio, en el suelo, se coloca un objeto (papel o chapa). Cada pareja dispone de una pelota de tenis. A la señal, el primer jugador lanza la pelota para tocar el papel del suelo, mientras que el otro jugador la coge y se prepara para intervenir. Cada vez que se toque el papel se consigue un punto. Al finalizar el juego, la persona que haya conseguido más puntos gana.</p> |  |
|--|--|
| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para comprender el tipo de interacción motriz con la otra persona</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar cuando interviene una persona, el otro participante espera para recoger la pelota.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para contactar con la pelota el objeto que está en el suelo</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reducir la distancia de lanzamiento, aumentar el tamaño del objeto que está depositado en el suelo.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para emplear la pelota y alcanzar el objetivo.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Asegurarse de que el objetivo sea claramente visible: colocar un objeto lo suficientemente grande y fácil de alcanzar en caso de dificultad.</li> <li>• Asegurarse de que la pelota a lanzar sea fácil de manejar.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar el orden de intervención.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicar a las personas el momento preciso en el que tienen que intervenir.</li> </ul>   |
| <p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <p>Para favorecer la adaptación de este juego, se puede plantear un reto para un grupo constituido por personas con y sin discapacidad. De este modo se va a tratar de ver cuántos puntos son capaces de obtener entre todos los miembros del grupo.</p>  |  |

## JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE COOPERACIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### DIFICULTADES Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

| <p>« <b>EL PUENTE TIBETANO</b> » Colocados en una línea (que representa el puente tibetano) dibujada en el suelo, los jugadores cooperan entre sí para clasificarse en orden según el mes y día de su fecha de nacimiento sin salir de la línea, ni hablar. Los jugadores pueden ayudarse unos a otros al desplazarse de un lado a otro.</p> |  |
|--|--|
| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para entender y coordinar el mes y el lugar a ocupar.</li> <li>• Dificultad para aceptar el contacto.</li> <li>• Dificultad para encontrar la manera eficaz de cooperar</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tomarse el tiempo suficiente para explicar y preparar los medios necesarios para la comprensión del juego por parte de las personas con discapacidad (PD): según el nivel de discapacidad, utilizar diferentes medios (ver relación con el espacio y el equipo) si la persona PD no conoce el orden ni de los meses del año.</li> <li>• Comenzar con el contacto a través de un objeto, luego, si es posible, contacto directo con una distancia, luego un contacto más cercano preparando varios espacios (ver relación con el espacio y el material).</li> <li>• Explicar y mostrar las diferentes posibilidades de cooperar en este tipo de desafío y ajustar las conductas motrices susceptibles de superar las dificultades (ver relación con el espacio y con el material)</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para comprender y realizar desplazamientos en el espacio.</li> <li>• Dificultad para desplazarse en un espacio estrecho y permanecer en la línea.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar la superficie del "puente" para facilitar inicialmente el desplazamiento según las reglas del juego: lateral en solitario.</li> <li>• Introducir gradualmente conductas motrices cooperativas en parejas, luego en tríos o en cuartetos.</li> <li>• Facilitar el orden de colocación. Ayudar, si es necesario, a las PD a situarse mediante dibujos, números, colores en el suelo si tienen dificultad para reconocer los meses del año.</li> <li>• Finalmente, reducir la superficie de la línea según la aceptación del contacto.</li> <li>• Delimitar un espacio adecuado a nivel de las PD para reducir el riesgo de salir del "puente": construir límites de espacios seguros (en espuma, tela, o de cartón). Luego sacarlos poco a poco.</li> </ul>                           |

| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
|--|--|
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto) y en relación con el espacio (desplazamientos)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la dificultad está relacionada con la comprensión y coordinación entre el mes y el lugar a ocupar: ayudar a las PD a orientarse con dibujos, números, colores o letras escritas en cartulina.</li> <li>• Si la dificultad está relacionada con el contacto con los demás, hacer que los jugadores cooperen poco a poco, primero mediante un objeto intermedio (pañuelo, palo o una prenda de vestir), luego reduciendo la distancia de contacto (objetos más pequeños: lápiz)</li> <li>• Si la dificultad está relacionada con desplazarse en un espacio estrecho, introducir un material para unir a los jugadores (cuerda, hilo) y evitar que se salgan del puente.</li> </ul> |

| « EL MURO DE BERLÍN » Los jugadores pasan de un lado a otro sobre una cuerda sostenida por dos jugadores o por dos postes. Juntos, buscan encontrar la forma de pasar por encima de la cuerda sin tocarla, ayudándose unos a otros.                    |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para aceptar el contacto y encontrar la manera de cooperar con eficacia</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Crear situaciones motrices con dificultad progresiva:</li> <li>Comenzar con la cuerda a una altura en que todos los participantes tengan la posibilidad de pasar de un lado al otro solos.</li> <li>Crear situaciones motrices en las que el objetivo, pasar al otro lado de la cuerda, tan solo se pueda alcanzar a través del contacto con otro jugador o bien a través de un objeto.</li> <li>Finalmente, crear situaciones motrices en las que el contacto sea necesario para lograr ese objetivo.</li> <li>Explicar y mostrar que este tipo de retos se logran mejor gracias a las diferentes posibilidades de cooperar, adaptando y ajustando las conductas motrices que sean susceptibles de superar las dificultades.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para cruzar “el muro”</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitar el cruce del “muro” creando situaciones motrices de dificultad progresiva:</li> <li>Comenzar con una altura muy baja e ir aumentándola progresivamente.</li> <li>Garantizar la seguridad: Colocar colchonetas si es necesario en la zona de juego.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Añadir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto) y en relación con el espacio (conductas motrices para pasar el muro)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Si la dificultad está relacionada con el contacto con los demás, conseguir que los jugadores cooperen poco a poco, primero mediante un objeto (bufanda, palo), luego reduciendo la distancia de contacto.</li> </ul>   |

| <p>« <b>SALTO DE CUERDA AL REVÉS</b> » Varios jugadores pasan al otro lado de una cuerda por debajo sin tocarla. Tampoco pueden tocar el suelo con las manos y no puede dar la espalda a la cuerda al pasar al otro lado. Primero empiezan dos personas unidas que pasan al otro lado, luego cuatro, luego seis..., y así progresivamente hasta que pasan todos juntos. La cooperación entre los jugadores es fundamental en este juego.</p> |  |
|--|--|
| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para aceptar el contacto y la manera de encontrar la cooperación eficaz.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear situaciones motrices con dificultad progresiva:</li> <li>• Pasar andando al otro lado con otra persona, permaneciendo ambos de pie (la cuerda está muy alta).</li> <li>• Luego introducir situaciones motrices en las que las personas pasen al otro lado unidos a otra persona con un objeto (pañuelo).</li> <li>• Finalmente, introducir situaciones motrices en las que sea imprescindible pasar al otro lado estando en contacto con otra persona.</li> <li>• Explicar y mostrar las diferentes posibilidades de cooperar en este tipo de retos y ajustar las conductas motrices susceptibles de superar las dificultades.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para pasar por debajo de la cuerda mientras se permanece frente a la cuerda.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear situaciones con dificultad progresiva:</li> <li>• Permitir, inicialmente, elegir la manera de pasar por debajo de la cuerda: posición frontal, de espaldas, lateral, estimulando la creatividad. Luego, dependiendo de las posibilidades, reduciendo estas opciones.</li> <li>• Comenzar colocando la cuerda lo suficientemente alta y luego dificultando el paso reduciendo la altura.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (diferentes contactos) y en relación con el espacio (tipos de desplazamientos).</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la dificultad está relacionada con el contacto con los demás, conseguir que los jugadores cooperen poco a poco, primero mediante un objeto intermedio (cuerda, pañuelo, palo), luego disminuir la distancia de contacto.</li> <li>• Si la dificultad consiste en pasar por debajo de la cuerda, se podría incorporar algún objeto para facilitar el desplazamiento colectivo de todos los jugadores por debajo de la cuerda.</li> </ul>  |



« **NUDO** » Colocados en círculo, cada jugador le da la mano a otro y posteriormente hace lo mismo con otra persona hasta formar entre todos un nudo. Posteriormente tratan de deshacerlo hasta quedar en círculo sin soltar las manos.

| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
|---|---|
| <p><b>Informar a otros:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para entender la dinámica del juego, para aceptar el contacto y encontrar la manera de cooperar con eficacia.</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear situaciones motrices progresivas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzar explicando y mostrando el juego, así como las posibles soluciones:</li> <li>• Una persona sin discapacidad podría facilitar la toma de decisiones a las PD, dando consejos e indicando qué puede realizar.</li> <li>• Crear situaciones motrices donde el contacto se haga a través de un objeto.</li> <li>• Por último, introducir situaciones motrices en las que sea necesario mantener el contacto hasta que se logre deshacer el nudo.</li> </ul> </li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio-tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar el momento y la conducta motriz adecuada para desatar el nudo (orientación espacial y percepción corporal).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Junto a personas con dificultades de orientación espacial, colocar jugadores sin discapacidad para mostrarles al otro las conductas motrices que se adaptan mejor a esta situación motriz.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto) y en relación con el espacio (desplazamientos).</li> </ul>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la dificultad está relacionada con el contacto con los demás, conseguir que los jugadores cooperen poco a poco, primero mediante un objeto intermedio (pañuelo, palo) luego reduciendo la distancia de contacto.</li> <li>• También se pueden utilizar objetos para facilitar que aparezcan diferentes conductas motrices eficaces para deshacer el nudo.</li> </ul>  |

## JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE OPOSICIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### DIFICULTADES Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

| « LA SOMBRA » Una persona intenta seguir a otro jugador sin alejarse más de un metro allá donde vaya.  |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para seguir a otra persona a distancia de un metro.</li> <li>• Dificultad para identificar el éxito de la oposición (principalmente en el rol de guía).</li> </ul> | <p>Dos roles: Guía y Sombra</p> <p><b>Situación 1. Rol de "sombra" que desempeña una persona con discapacidad</b></p> <p>Pasar de la cooperación a la oposición. La cooperación ayuda a adaptarse a la oposición. Si no se puede pasar a la oposición por las dificultades de las personas con discapacidad, el juego será sólo de cooperación. Cada estudiante identifica el nivel de dificultad de la otra persona y se adapta. La oposición puede ser más o menos intensa según las dificultades de la otra persona.</p> <p>Si el número de personas con discapacidad es menor que el número de personas sin discapacidad, se pueden utilizar dos estrategias:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cambiar de pareja de vez en cuando</li> <li>2. Incorporar a más personas con rol de sombra que sigan a la misma guía. El juego va de 1x1 a 1xTodos</li> </ol> <p><b>Situación 2. Rol de "sombra" desempeñado por una persona sin discapacidad</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ídem: Evolucionar desde un juego de cooperación hasta ser que se puedan practicar juegos de oposición. Se utilizan las mismas estrategias que en el caso anterior.</li> </ol> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para mantener la distancia de 1m. entre los dos oponentes.</li> <li>• Dificultad para delimitar y desplazarse por el espacio de juego.</li> </ul>                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones a los guías para asegurarse de que la distancia entre el guía y la sombra sea siempre la misma.</li> <li>• En algunos casos excepcionales, los dos oponentes podrían estar unidos por una cuerda.</li> </ul>   |

| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
|---|---|
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dificultad para reaccionar a tiempo en los desplazamientos.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Animar a la persona con discapacidad a tener tiempo suficiente para reaccionar. Una estrategia podría ser informar verbalmente a la persona con discapacidad y mediante gestos para que ella pueda reaccionar a tiempo.</li><li>• Se podría marcar el ritmo de los desplazamientos con palmadas u otras instrucciones para que el guía sepa regular la velocidad.</li></ul> |

| <p>« <b>De codín-de codán</b> » Una persona se coloca detrás de otra y le toca el dorso con los dedos mientras pronuncia las palabras del juego.<br/> <i>De codín, de codán, balletero ballestán, del patio a la cocina, cuantos dedos hay encima.</i><br/>         En este momento pone un número determinado de dedos en la espalda de la otra persona que trata de adivinarlo. Caso de acertarlo se cambian los roles.</p> |  |
|---|--|
| Dificultades  | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para aceptar ser tocado por otros</li> <li>• Dificultad para identificar números, sintiendo el número de dedos</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzar uno frente al otro, muestre los dedos y haga un contacto muy ligero; luego aumente el tiempo de contacto; luego hazlo de espaldas.</li> <li>• Comienza el juego tocando en el hombro o en la espalda para que sea más fácil identificar los números a adivinar.</li> <li>• Trabajar la sensación cinestésica primero cara a cara, colocando los dedos sobre una parte del cuerpo, por ejemplo, sobre un brazo. Luego haz lo mismo en la espalda.</li> <li>• Elija un número que sea fácilmente identificable con los dedos.</li> </ul> |
| <p><b>Informe de materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Agregar material de acuerdo con las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepare materiales que puedan ayudar a las personas con discapacidad a responder.</li> <li>• Ejemplo: tarjetas en las que se escriben números o dibujos que se ofrecen a personas con dificultad para hablar o para mostrar el número identificado.</li> </ul>  |

| « ¡1 2 3 PICA PARED! » Una persona se queda junto a la pared, las otras, a unos 20 metros de distancia. La persona que está en la pared, girándose y mirándola dice 1, 2, 3 golpeándola tres veces. Los demás tratan de avanzar sin ser vistos, si alguien es visto desde la pared tiene que regresar al punto de partida. La primera persona que pueda tocar a quién esté en la pared lo reemplaza cambiando el rol.  |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para coordinar las diferentes fases del juego: = contar, golpear la pared, o identificar a los demás (aquellos que se desplazan).</li> <li>• Dificultad para identificar las interacciones motrices de oposición.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Rol de la persona con discapacidad “en la pared”</u><br/>Colocar tarjetas en la pared mostrando cada una de las fases para iniciar cada partida del juego.<br/>Facilitar un ritmo para realizar las conductas motrices (el docente puede mostrar diferentes ejemplos de ritmos a todos los participantes).</li> <li>• <u>Rol de la persona sin discapacidad “en la pared”</u><br/>Dar más tiempo a las personas con discapacidad para que puedan detenerse: contar lentamente y tomarse el tiempo para girar la cabeza.<br/>Aumentar gradualmente la dificultad (cantar con un ritmo más rápido)</li> </ul>   |
| <p><b>Relación con el espacio-tiempo:</b></p> <p><u>Personas con discapacidad con el rol de jugador que se desplaza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para reconocer el espacio de juego y respetar sus límites: línea de salida, zona de pared a donde hay que llegar a tocar al que pica.</li> <li>• Dificultad para reaccionar a tiempo, es decir, comenzar a desplazarse en el momento adecuado y detenerse cuando sea necesario, en relación con el giro de la cabeza del jugador que está en la pared.</li> <li>• Dificultad para adoptar un ritmo de desplazamiento en relación con el ritmo de golpeo la pared.</li> <li>• Dificultad para actuar estratégicamente</li> <li>• Dificultad para quedarse quieto cuando el jugador en la pared gira la cabeza.</li> </ul> <p><u>Persona con discapacidad en la pared:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para girar la cabeza en el momento adecuado, es decir, a las 3 (después de haber terminado de tocar la pared) o después de haber terminado de cantar.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudar a la persona con discapacidad a orientarse en el espacio: dibujar líneas de colores vivos, dibujar colores con líneas desplazamiento, colocar algunos objetos para delimitar zonas donde ir.</li> <li>• Informar y guiar a las personas con discapacidad (individualmente) durante el juego</li> <li>• Facilitar la comprensión de la interacción motriz de oposición entre la persona de la pared y el resto.</li> <li>• Facilita la información: “Nos desplazamos cuando la persona en el Muro está de espaldas y nos detenemos cuando él gira” (o cuando ha terminado de cantar).</li> </ul> <p>En todo caso, el docente da instrucciones precisas sobre lo que puede hacer cada rol. Si alguna persona con deficiencias no las entiende bien, el educador puede situarse a su lado y jugar con ella dándole las aclaraciones que sean necesarias.</p> |

| <b>« PERSEGUIR IMITANDO »</b> Cada persona persigue a otra imitando sus conductas motrices al desplazarse según las instrucciones que le dé en cualquier momento. Si un jugador perseguido es tocado por el perseguidor que trata de imitarlo de inmediato se cambian los roles.  |   |
|---|---|
| <b>Dificultades</b>   | <b>Propuestas de intervención</b>   |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad de las personas con discapacidad para perseguir imitando a otro sin deficiencias, así como ejercer el rol de ser jugador perseguido.</li> <li>• Dificultades de las personas sin discapacidad para mostrar las conductas motrices empáticas necesarias para mantener contra comunicaciones motrices eficaces con los jugadores con deficiencias en ambos roles.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• No iniciar las interacciones motrices de oposición sin pasar antes por una cooperación que facilite a todas las participantes una eficaz adaptación a la oposición. Tener en cuenta que la cooperación ayuda a adaptarse mejor a la comunicación motriz de oposición.</li> <li>• Identificar el nivel de dificultad de las personas con discapacidad y adaptarse: avanzar gradualmente desde la cooperación hacia la oposición; el perseguidor puede optar por situaciones motrices más o menos intensas en función de las dificultades que muestren las personas con discapacidad.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para atrapar a los demás jugando el rol como perseguidor y huir al jugar el rol de perseguido dependiendo del tipo de desplazamiento exigido y de las dimensiones del espacio de juego.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones para facilitar los diferentes tipos de desplazamiento exigido según las dificultades de las personas con discapacidad. Reducir el espacio de juego para facilitar la dinámica del juego y el cambio de roles.</li> </ul>   |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para reaccionar a tiempo al identificar y cambiar los roles.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir suficiente tiempo para que la persona con discapacidad reaccione y comprenda los cambios de rol.</li> <li>• Una estrategia podría ser facilitar la identificación del perseguidor con colores o sonidos diferentes a los demás.</li> </ul>  |

| « MURO MÓVIL » Una persona con los brazos abiertos se va desplazando lentamente. Los demás procuran estar siempre de frente a esta persona. De vez en cuando se intercambian los papeles (roles). |   |
|---|---|
| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para identificar la interacción motriz de oposición.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Pasar de la cooperación a la oposición. La cooperación ayuda a adaptarse a la interacción motriz de oposición.</li> <li>Identificar el nivel de dificultad de las personas con discapacidad y adaptarse: la "pared móvil" puede ser jugada primero por una persona sin discapacidad que elegirá situaciones motrices más o menos intensas según las dificultades de las personas con discapacidad.</li> <li>Luego intentar que una persona con discapacidad haga el papel de "pared móvil".</li> <li>Crear situaciones motrices progresivas que van desde un juego de cooperación (la "pared móvil" coopera y sincroniza sus desplazamientos con los de los demás) hasta evolucionar progresivamente hasta un juego de oposición (la "pared móvil" se enfrenta a los demás y trata de engañar a los oponentes).</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para desplazarse con velocidad</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>La persona sin discapacidad que juega el rol de "pared móvil" puede realizar desplazamientos lentos para facilitar la reacción de las personas con discapacidad. Puede incrementar la velocidad de sus conductas motrices de desplazamiento según las posibilidades de adaptación a la interacción motriz de oposición de todos los participantes.</li> <li>La persona con discapacidad intelectual que hace el papel (rol) de "pared móvil" puede ser ayudada de diferentes formas (según la discapacidad): añadiendo sonidos o elementos visuales para ayudar su desplazamiento o ayudado por un oponente que colabore en una fase inicial.</li> <li>En otros casos, delimitar el espacio de juego puede ayudar a la persona con discapacidad para desplazarse con más confianza y seguridad.</li> </ul>                 |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para reaccionar a tiempo para seguir la "pared móvil"</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Permitir suficiente tiempo para que la persona con discapacidad reaccione y siga la "pared móvil"</li> </ul>   |

| <p>« <b>LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ</b> » Sentados en círculo, una persona que está situada en el centro, indica con voz potente y clara que: hay tanto viento que se lleva a todos las personas que (por ejemplo) ; <i>Llevan una camiseta azul</i> ; En ese momento, todas las personas que cumplen con este criterio cambian de lugar, incluida también la persona que estaba en el medio, tratan de ocupar un espacio libre. La persona que se queda sin lugar se traslada al medio para cambiar de rol y emitir otra orden, y así sucesivamente.</p> |   |
|---|---|
| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar interacciones motrices de oposición y evitar los empujones al cambiar de lugar</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La persona que hace el rol de docente propone diferentes tipos de desplazamiento para cambiar de lugar, anima a los jugadores sin discapacidad que ayuden a las personas con discapacidad para que se adapten mejor a las interacciones motrices de oposición.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para desplazarse en la dirección adecuada e identificar los lugares libres para sentarse.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones para facilitar el desplazamiento según las dificultades de las personas con discapacidad y reducir el espacio de juego para facilitar el juego y el cambio de roles.</li> <li>• Permitir que haya suficiente espacio entre las personas que están sentadas en el círculo.</li> <li>• Dibujar en el suelo zonas para sentarse y que estén bien visualizados por todos los participantes.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para reaccionar en el momento adecuado y desplazarse a un lugar vacío e identificar los roles y cambios de rol</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar suficiente tiempo para que la persona con discapacidad reaccione, que identifique los espacios que quedan libres y que comprenda los cambios de roles.</li> </ul>  |



| « ROBAR COLAS » Cada participante dispone de un pañuelo colgando detrás del pantalón. Se trata de intentar quitar los pañuelos de los demás, y a la vez, impedir que nos quiten el nuestro. Si eso ocurre, vamos a por otro pañuelo. Los pañuelos que capturemos pueden llevarse en una mano.  |  |
|--|--|
| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad al identificar y asumir el doble rol: como perseguidor para tratar de obtener la mayor cantidad de 'colas' y como perseguido para tratar de evitar que le roben el 'pañuelo'.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ayudar a la persona con discapacidad a comprender y aplicar los dos roles: crear un espacio de protección que le permita actuar en el momento oportuno como "ladrón", y al mismo tiempo, refugiarse como "perseguido".</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para identificar los límites del espacio: los jugadores corren el riesgo de salir del campo para escapar del oponente.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Delimitar áreas con material visible</li> <li>Ampliar o reducir el espacio según el tipo de discapacidad y la evolución del juego</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el tiempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para realizar dos conductas motrices diferentes y seguidas o incluso concomitantes, casi simultáneamente: robar colas y evitar que te roben: y por lo tanto el tiempo de juego puede ser muy corto a la dificultad de escapar del adversario y mantener su "cola".</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Igual que la relación con los demás</li> <li>Establecer un refugio para personas con discapacidad para aumentar sus posibilidades de "mantener el pañuelo" más tiempo y poder darles tiempo para robar algún pañuelo.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el material</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para identificar la cola (pañuelo) y agarrarla.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Asegurar de que el pañuelo sea bastante visible (color brillante) y lo suficientemente largo para facilitar su prensión.</li> </ul>   |

## JUEGOS DEPORTIVOS TRADICIONALES DE COOPERACIÓN-OPOSICIÓN PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL

### DIFICULTADES Y PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN

| <p>« <b>LA ARAÑA</b> » Un jugador asume el papel de la "araña" en medio de un campo marcado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El resto de jugadores se ubican en una de las partes del campo.</li> <li>• A la señal, tienen que desplazarse de una parte del campo a otra sin ser atrapados por la "araña". No tienen que salir del terreno de juego, la "araña" solo puede desplazarse lateralmente, en la zona de la línea del medio, tratando de golpear con la mano a los contrarios. Cuando se captura a un jugador libre, éste se convierte en parte del equipo araña.</li> <li>• El juego termina cuando todos los jugadores son capturados y convertidos en arañas.</li> </ul> |   |
|--|---|
| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para entender la dinámica del juego e identificar roles:</li> </ul> <p><b>Jugadores libres:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para tomar decisiones para desplazarse de un lado a otro del campo evitando las "arañas".</li> </ul> <p><b>Jugador "Araña":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para atrapar jugadores, falta de anticipación.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El educador o un compañero sin discapacidad puede situarse al lado de la persona con discapacidad y darle instrucciones individualizadas de lo que conviene hacer.</li> <li>• Ayudar a las personas con discapacidad a tomar decisiones formando parejas inclusivas (una persona con discapacidad + una persona sin) en ambos roles: jugador libre y el de "araña".</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar los límites del espacio.</li> <li>• Dificultad para comprender y realizar desplazamientos en el espacio</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El rol docente instará constantemente a las personas con discapacidad a: pedirles que se paren detrás de la línea; decirles que las líneas laterales no pueden cruzarse; se puede indicar dónde pueden ir; indicarles, si son "araña", que no se salgan de la línea central del campo.</li> </ul>  |

| Dificultades  | Propuestas de intervención   |
|---|--|
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <p><b>Jugador libre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para permanecer en el campo al: desplazarse tendencia a salir del campo para escapar de la araña</li> <li>• Dificultad para pararse detrás de la línea</li> <li>• Dificultad para encontrar la estrategia mejor</li> <li>• Dificultad para encontrar espacio libre para evitar ser atrapado por la "araña"</li> </ul> <p><b>Jugador "Araña":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para identificar la línea media y adherirse a ella</li> <li>• Dificultad para limitarse sólo a los desplazamientos laterales.</li> </ul> | <p><b>Jugador libre:</b></p> <p>Delimitar el espacio de desplazamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Resaltar la línea detrás de la cual pararse el jugador libre (conos, cuerdas, trazado en colores vivos, etc.).</li> <li>• Trazar pasillos de circulación para facilitar el sentido de desplazamiento de las personas con discapacidad y evitar que sobrepase los límites del terreno.</li> <li>• Ayudar a las personas con discapacidad mostrándoles espacios libres para evitar las "arañas".</li> </ul> <p><b>Jugador "Araña":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acompañar a las personas con discapacidad en sus desplazamientos por la línea media.</li> <li>• Ampliar, si es necesario, el espacio de las "arañas" para facilitar su desplazamiento. Distribuir a las arañas en varias líneas.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para reaccionar en el momento adecuado</li> </ul> <p><b>Jugador libre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para salir en el momento adecuado</li> </ul> <p><b>Jugador "Araña":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para reaccionar y desplazarse en el momento adecuado para capturar a jugadores libres</li> </ul>   | <p><b>Jugador libre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones individuales para ayudar a la persona con discapacidad intelectual a salir a la hora adecuada.</li> <li>• Dar a todos la señal para indicar cuándo desplazarse juntos.</li> <li>• Para los más habilidosos, pide a los jugadores libres que salgan cuando quieran.</li> </ul> <p><b>Jugador "Araña":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer hacer el rol de "araña" por parejas (parejas inclusivas) para estimular la toma de decisiones de las personas con más dificultades.</li> </ul>  |
| <p><b>OBSERVACIONES</b></p> <p>Si a pesar de las adaptaciones introducidas, gracias a las indicaciones del docente o de los compañeros de grupo, las dificultades persisten, se puede optar por introducir una variante en el juego, todos los participantes toman la mano de un compañero, en ambos roles.</p> <p>Velar por que, en ningún caso, se encuentre una pareja formada únicamente por personas con discapacidad intelectual.</p>   |  |

« **EL LEÓN Y LA LEONA** » La leona se coloca a la cabeza de la fila de niños para proteger a sus "cachorros de león" que se paran uno detrás del otro por la cintura.

El león, colocado a cierta distancia frente a la leona, está a punto de comenzar su "cine".

El león comienza a decir, en un ritmo cadencioso: "¡Soy el León, me los como! Y la leona responde: "¡Soy la leona, los protejo!"

El león entonces trata de engañar a la leona mostrándole que solo está pasando para hacer sus compras y la leona, incrédula, le responde: "¡Estás mintiendo, estás mintiendo, mentiroso!"»

Tras varios intentos de acercamiento rechazados por la leona, la leona acabó atacando a la fuerza para atrapar a los "cachorros de león". La leona trata de protegerlos abriendo los brazos, desplazándose para alejarlos o empujando al león con las manos, mientras sus cachorros se esconden detrás de su madre siguiendo sus desplazamientos, pegados unos a otros.

Cada "cachorro de león" capturado se separa de su madre y sus hermanos para ser apartado.

El juego termina cuando todos los "cachorros de león" son capturados. El león victorioso impone una prenda a la leona vencida.

| Dificultades  | Propuestas de intervención  |
|---|---|
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para comprender la dinámica del juego en los diferentes roles y en las relaciones con los compañeros y el adversario.</li> <li>• Dificultad para aceptar el contacto.</li> </ul>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Con personas discapacidad intelectual, es preferible reducir el número de "cachorros de león" para evitar empujones y altercados.</li> <li>• Hacer el docente el rol de "leona" al principio permite familiarizar a las personas con discapacidad mental con el juego y tranquilizarlas como "cachorros de león".</li> <li>• Ajustar las conductas motrices de las personas con discapacidad para ayudarles en el papel del "león".</li> <li>• Si el contacto supone un problema para algunas personas, ofrecerse a sujetar a través de un objeto (pañuelo, bufanda o una cuerda) (ver informe sobre equipamiento).</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para permanecer en el espacio delimitado y desplazarse en grupo sin soltarse</li> <li>• Dificultad para seguir los desplazamientos de la leona para esconderse detrás de ella</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitar el espacio con marcadores claramente visibles e introducir algún objeto para garantizar un desplazamiento eficiente y optimizar las interacciones de cooperación y oposición (ver la relación con el material)</li> <li>• Guiar a la persona con discapacidad acompañándola en sus desplazamientos: elegir cuidadosamente el lugar de cada miembro en el grupo de cachorros según el nivel de discapacidad (alternar persona con discapacidad y persona sin discapacidad)</li> </ul>   |

| Dificultades  | Propuestas de intervención   |
|---|--|
| <p><b>Relación con el material:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Introducir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto) y en relación con el espacio (desplazamientos)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Si la dificultad está ligada a la negativa de contacto directo con los demás, hacer que los jugadores cooperen mediante un objeto intermedio (bufanda, palo o pañuelo)</li> <li>Si la dificultad está relacionada con el desplazamiento entre compañeros, llevar un cinturón o un pañuelo alrededor de la cintura de los jugadores para facilitar el agarre entre ellos y evitar que se tenga que tirar bruscamente de la ropa.</li> <li>Imponer al "león" una captura sin peligro para los "cachorros de león": por ejemplo, tocar a los cachorros de león con una bufanda.</li> </ul> |
| <p><b>Relación con el tiempo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dificultad para reaccionar en el momento adecuado a</li> <li>seguir los desplazamientos de la leona (en el rol del cachorro de león) y atrapar a los cachorros de león (en el papel del león)</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ayudar a la persona con discapacidad que hace el papel del cachorro de león a reaccionar a tiempo para:             <ol style="list-style-type: none"> <li>seguir los pasos de la leona colocándola entre dos personas sin discapacidad que la guiarán.</li> <li>atrapar al cachorro de león señalando el momento adecuado para facilitar su captura.</li> </ol> </li> </ul>  |
| <p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La dramatización del juego se puede mejorar con disfraces apropiados que representen al león, la leona y los cachorros de león; esto permitirá una mayor motivación y una mejor asimilación de los diferentes roles.</li> <li>Otra forma de jugar podría ser recuperar al cachorro de león capturado. Este último se convierte entonces en el aliado del león en su caza colgándose detrás de él y pasa del papel de "cazado" al de "cazador".</li> </ul> |  |

« **LA COLA DE LA SERPIENTE** » 3 equipos de igual número se alinean en fila india ("las serpientes"). Los jugadores de cada equipo se agarran por la cintura; el jugador a la cabeza de la fila representa "la cabeza de la serpiente", el último de la fila, que lleva un pañuelo colgando de su cintura por detrás, representa "la cola".

A la señal, los "cabezas de serpiente" de cada equipo se desplazan con sus compañeros para intentar desenganchar la "cola" (el pañuelo que cuelga del cinturón del último jugador) de las demás serpientes. Los que están al final de la fila tienen que esquivar los intentos de las cabezas de otras serpientes.

| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
|--|--|
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para entender la dinámica del juego en los diferentes roles y en las relaciones con compañeros y adversarios.</li> <li>• Dificultad para aceptar el contacto.</li> <li>• Dificultad para encontrar la manera correcta de cooperar y oponerse al mismo tiempo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comenzar con un número pequeño: 2 o 3 personas en un equipo para facilitar las interacciones de cooperación y oposición</li> <li>• Incrementar gradualmente el número de jugadores en un equipo según la evolución de la asimilación de las reglas y la mejora de las interacciones motrices entre los compañeros (manera de agarrarse a la cintura sin soltarse) y contra los adversarios (quitar suavemente el pañuelo sin empujar al oponente o arrancarle la ropa)</li> <li>• Cambiar roles y compañeros durante las situaciones de aprendizaje del juego para multiplicar y diversificar los intercambios entre diferentes personas: personas con discapacidad y otras.</li> <li>• Intente, al principio, colocar en la cabeza de la fila ("cabeza de serpiente") al docente o incluso a una persona con poca o ninguna discapacidad para ayudar en la toma de decisiones.</li> <li>• Si el contacto supone un problema para algunas personas, ofrezca sujetar algún objeto (pañuelo, etc.) (apartado de relación con el material).</li> <li>• Ajustar las conductas motrices susceptibles de superar las dificultades de cooperar y oponerse al mismo tiempo teniendo en cuenta el nivel de dificultad de cada persona y eligiendo cuidadosamente a los distintos miembros que componen los equipos.</li> <li>• Instrucciones esenciales: acompañar y apoyar sobre todo a las personas con discapacidad mental</li> </ul> |

| Dificultades   | Propuestas de intervención  |
|--|---|
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para permanecer en el espacio delimitado</li> <li>• Dificultad para desplazarse en un grupo en el espacio para alcanzar al oponente</li> <li>• Dificultad para desplazarse en grupo sin soltarse y agarrar la cola del oponente</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitar el espacio con señales claramente visibles.</li> <li>• Reducir el espacio de juego en caso de que a las personas con discapacidad intelectual les resulte difícil alcanzar a quitar el pañuelo de los rivales.</li> <li>• Ampliar el área de juego según el tipo de dificultades que encuentran las personas con discapacidad psíquica (empujones, o mala orientación).</li> <li>• Agregue hardware para garantizar un desplazamiento eficaz y optimizar las interacciones de cooperación y oposición (consulte el informe de hardware)</li> </ul>   |
| <p><b>Relación con los objetos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Añadir material según las dificultades encontradas en relación con los demás (contacto) y en relación con el espacio (desplazamientos)</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si la dificultad está ligada a la negativa de contacto directo con los demás, hacer que los jugadores cooperen mediante un objeto intermedio (bufanda, palo o cuerda)</li> <li>• Si la dificultad está relacionada con el desplazamiento entre compañeros, agregue equipo para unir a los jugadores: Para evitar que los miembros del equipo se suelten, utilice cinturones de tela que cada jugador se anudará a la cintura: esto facilitará el agarre por la cintura y mantendrá unidos a los miembros del equipo.</li> <li>• Si la dificultad está ligada a la identificación de la cola del oponente (objeto a atrapar), use pañuelos de colores brillantes para una fácil identificación y pañuelos largos (colas) para agarrarlos fácilmente.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVACIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es preferible no ampliar el tiempo de juego con personas con discapacidad psíquica.</li> <li>• Mostrar y explicar de forma sencilla y anticipada todos los posibles riesgos que pueden surgir durante el juego para evitar sorprender brutalmente a las personas más vulnerables.</li> </ul> |   |

| « LAS 4 ESQUINAS » Cuatro jugadores se colocan cada uno en las cuatro esquinas. Un quinto jugador se encuentra en el centro. Cuando da una señal, todos tienen que cambiar de esquina. Todos tratan de alcanzar una esquina libre durante el intercambio de sitios. También puedes jugar sin que la persona del medio dé ninguna señal. El que se queda sin esquina pasa al centro. |  |
|---|--|
| Dificultades  | Propuestas de intervención   |
| <p><b>Relación con los demás</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para comprender la dinámica del juego y la interacción con los demás. Juego paradójico, con muchas opciones y alternativas, complejo para personas con discapacidad mental: dificultad para tomar un gran número de decisiones en muy poco tiempo</li> </ul>                               | <p>Se proponen dos adaptaciones importantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente se pondrá al lado de la persona con discapacidad intelectual para indicarle lo que tiene que hacer.</li> <li>• Cuando la persona con discapacidad se encuentra en medio, el animador puede ayudarla a desplazarse.</li> <li>• Formar parejas formadas por un jugador con discapacidad motriz y otro sin discapacidad para facilitar la toma de decisiones y promover la inclusión social.</li> </ul>  |
| <p><b>Relación con el espacio:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para desplazarse, orientarse y ocupar espacios adecuados</li> <li>• Dificultad, para ambos roles -jugador de esquina, jugador central- para identificar la esquina libre y ocuparla</li> </ul>   | <p>Las esquinas tienen que estar claramente identificadas (conos, pañuelos o marcas en el suelo)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si el espacio es demasiado grande y requiere demasiado esfuerzo para las personas con discapacidad mental, es posible reducirlo y delimitarlo mediante marcadores claramente visibles que sean seguros para los participantes: conos, aros, bufandas, o cuerdas.</li> <li>• Reducir las distancias entre las esquinas y el centro cuando la persona del medio tenga una discapacidad mental.</li> <li>• El docente puede indicar verbalmente o con gestos a la persona en dificultad los espacios libres a ocupar.</li> <li>• Formar parejas (una persona con y otra sin discapacidad) para facilitar las orientaciones de viaje y la inclusión social.</li> </ul> |



| Dificultades   | Propuestas de intervención   |
|--|--|
| <p><b>Relación con el tiempo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dificultad para interactuar rápidamente y en el momento adecuado:</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar instrucciones individuales a los que tienen más dificultad:</li> <li>• Dar diferentes tipos de instrucciones o señales para indicar cuándo desplazarse.</li> <li>• Formar parejas (una persona con discapacidad intelectual con una persona capacitada, de la mano) para ayudar a las personas en dificultad a estimular su tiempo de reacción</li> <li>• Remarcar: En el caso de que una persona con discapacidad no llegue a alcanzar una esquina de manera repetida, podrá ser ayudada por el docente u otro jugador.</li> </ul> |
| <p><b>OBSERVACIONES</b></p> <p>Tenemos que ser conscientes de que cuando se ofrece este juego, se requiere que los participantes tengan un alto nivel de decisión, que es precisamente la habilidad que más afecta a las personas con discapacidad intelectual. Al introducir ciertas adaptaciones, aumentamos las posibilidades de incluir personas con discapacidad mental en el grupo: por ejemplo, ofrecer jugar en parejas ayuda a promover la participación de todas las personas y a desarrollar conductas motrices inclusivas.</p> |  |



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



***Metodología Práctica de Intervención para  
Promover la Inclusión Social a través de Juegos y  
Deportes Tradicionales***

**Pere LAVEGA (ed.)**

